1998年12月1日発行(毎月1回1日発行)第17巻第12号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

DEC.1998 12

定価 550Yen

マイコンBASIC Magazine

■パソコン アップグレード講座
ハードディスクの増設

創刊200 記念キャンペーン

3DNow!命令搭載
AMD-K6-2実力チェックパート2
おまけ VALUESTAR/AptivaをK6-2にアップグレード!

別冊付録 **DOS/V製作**
組み立て・パワーアップ体験満載!!

今月のおすすめパソコン VAIO COMPO PCV-M350 Aptiva E31シリーズ

対戦攻略!?『信長の野望Internet』で10倍楽しく戦う方法

最新海外PCゲーム 冬のトレンドはコレだ!!
Sin/エイジ・オブ・エンパイア エクスパンション/トゥームレイダー3/HALF-LIFE/ニード・フォー・スピードⅢ/LODE RUNNER2/パンデモニウム2/ポピュラス・ザ・ビギニング

東京ゲームショウ'98秋で勃発!! **新ゲームマシン戦争**

コンピュータだから楽しめる頭脳の体操
特選投稿プログラム・コーナー

99年度生募集中 ゲーム・クリエイター・スクール特集
GAME BASIC for SEGASATURN／C言語／
プログラミング連載企画 F-BASIC V.6／Visual Basic／DirectX／ラピュータ・プログラム／大学入試用BASIC練習問題

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みの上、正しくお使いください。

■詳しくはカタログをご覧ください。■Windows®の正式名称はMicrosoft® Windows® Operating Systemです。■Microsoft、Windows、WindowsNTは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。■IBM、ATは米国International Business Machines,Inc.の登録商標です。■記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。■当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業者として、本製品が国際エネルギースタープログラムの対象製品に関する基準を満たしていると判断します。■一部印刷サンプルは、ハメコミ合成です。

FAXサービス 東京03-3769-9821 大阪06-304-9821 本広告の商品カタログをFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスに従って、ご希望のBOX番号をダイヤルしてください。2177〈PICTY900/PICTY700〉(6枚)、2178〈PICTY4000〉(5枚)※枚数は変更になる場合があります。③お手元のFAXにご希望の情報が届きます。

新商品情報を提供中! 〈インターネット〉URL http://www.nec.co.jp/98/〈パソコン通信〉BIGLOBEのパソコン通信(PC-VAN)に接続したら"J NECPC"とキー入力してください。接続するにはBIGLOBEに加入している必要があります。

NEC

普通紙だって写真高画質。
カラー最高1分5枚※1のスピード印刷で新ピクティ誕生。

キレイでスマイル 最高1200×1200dpi相当※2の写真高画質で鮮やかにプリントアウト。

速さでスマイル モノクロ最高1分8枚、カラー最高1分5枚の高速印刷。※1

おトクでスマイル モノクロ約2.0円/枚、カラー約11.6円/枚の低ランニングコストを実現。※3

●先進のインタフェースUSBポートを標準装備。●ハガキ印刷／カレンダー印刷／長尺紙印刷ができるソフトを標準添付。
●最大0.8m×1mの大判ポスターが作れる、分割拡大印刷をサポート。●印刷音が気にならない40dB※4の静音設計。

A4対応

NEW
PICTY900
標準価格
44,800円(税別)

NEW
身近に、手軽に使えて、スマイル。
PICTY700
標準価格27,800円(税別)

A4対応

A3ノビ・多機能印刷で
ビジネスに、スマイル。
PICTY4000
標準価格89,800円(税別)

A3ノビ対応

NECカラーインクジェットプリンタ
P!CTY
ピクティ

●対応パソコン：Windows®、WindowsNT®搭載パソコン(PC98-NXシリーズ、PC-9800シリーズ、DOS/V対応機※5)

※1 A4判、標準モード印刷時。モノクロ：テキスト文書、カラー：カラーグラフィック＋モノクロテキスト混在文書を印刷した時の印刷に要する時間を測定。パソコン側の処理時間は含みません。印刷するデータにより印刷速度は異なります。※2 高精細モード印刷時。基本解像度は600×600dpi、1ドット各色4段階の色濃度変化により1200×1200dpi相当の画像品質を実現。※3 印刷用紙・電気代は含まず。カートリッジ標準価格から、1枚にかかるインク代を算出した料金です。モノクロ：A4判、10.5p ANK1500文字、標準モード連続印刷時。カラー：A4判、各色7.5%面積比標準モード連続印刷時。※4 高精細モード印刷時、ISO7779測定条件による。※5 IBM PC/AT100%互換機。

〈NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　フリーダイヤル0120-60-9821(市外局番は不要です。電話番号はよくお確かめの上おかけください。)
受付時間：9:00～17:00(祝日を除く)※フリーダイヤルは携帯電話・PHSではご利用いただけません。
■電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉
ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、
〒108-8001 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28530
PICTY(マイコンBASICマガジン11・7)係までお送りください。

NECグループ

マイコン BASIC Magazine

CONTENTS 12

DEC.1998

39 特集 Windows98パソコン　アップグレード講座
第3回 ハードディスクの増設

50 3DNow!命令搭載 AMD-K6-2実力をチェック
VALUESTAR／AptivaをK6-2にアップグレード！

今月のおすすめパソコンとソフト

14 使えるソフトが28本も付属！ 声で操作や入力ができるインターネット・パソコン　日本IBM　Aptiva E-series E31 マイクロタワー・ファミリ

16 AMD K6-2 350MHz搭載でさらに高速！ 光デジタル出力端子装備のAVパソコン決定版！　ソニー　VAIO COMPO PCV-M350L3／V7

19 冬休みに，受験に大活躍！ 国内の移動はこのCD-ROMにおまかせ！　時刻表のナビゲータ　JTB時刻表ダイヤナビ '98 Ver.2

20 ゲーム・クリエイター・スクール・ガイド

プログラミング講座

78 BASIC言語の入手方法＆実行手順＆疑問質問にお答えします
BASIC PROGRAM GET＆RUN

82 Dr.Dの特別講座
『大学入試センター試験』練習問題編「INPUTとINKEY$」

84 新連載　超未来感覚！　平成のウオッチ・ゲームを自作せよ!!
Ruputerプログラミング講座　～基礎知識編

86 Visual Basic研究所
VBのグラフィックス機能の基本はコレだ！①

90 Visual BasicによるDirectXプログラミング入門
DirectAnimationで“イベント”と“マウス座標”の処理をする！

97 ハロー！ C言語ワールド
Cにおける2・8・10・16進数

100 スタート！　Windowsプログラミング by F-BASIC V6.0
イベント・プログラミングで“もぐらたたき”を作ろう②

105 GAME BASIC for SEGASATURNでゲームを作ろう！
カメラを使って超速3Dドライブ・ゲームを作る！

特選投稿プログラム・コーナー

108	セガサターン (GAME BASIC for SEGA SATURN)	アルファベットバスターズ	渡辺一男
110	Windows（VisualBasic4.0）	きかきか	佐藤英嗣
116	Windows（VisualBasic4.0）	Pinf＋	掛川晋司
118	Windows（VisualBasic4.0）	（実用）アニメーションチェッカfor Windows	福田　拓
122	Windows（Q Basic）	CHR EDITOR	はるる
125	FM TOWNS	ジャンプマン	江崎安徳
127	MSX/2/2+/TurboR	お花畑で キャーッチング	桐岡昭広
129	PC-9801	ペイント ペン太	久保善謙
133		俺がFIRST	岩崎泰隆
136		落ち人	佐藤洋司
139		誤植検出奉行	今田旧八
140		Guten	荒牧岳志
142	X68000	ネーム・バトル	神田久仁彦
144	PC-E500	移植版 SUTAKORA WARS	谷口敦史

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

146 MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE＋SC-55
グラディウスと沙羅曼蛇メドレー　栗田英樹

149 MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE＋GS
ときめきメモリアル　presto

別冊付録
DOS/V製作
組み立て・パワーアップ体験満載!!

ゲームを中心にしたエンターテインメント・ソフトを解説

167 **パソコン・ゲーム・サイド**
『信長の野望Internet』で10倍楽しく戦う方法／最新海外ゲーム冬のトレンドはコレだ!／新作情報など

203 **アーケード・ゲーム・サイド**
デッド オア アライブ＋＋／パワーストーン／アーケード・ゲーム・グラフィティ／新作情報など

198 **とことんぷよぷよSUN**
200 **'98〜'99新ゲームマシン戦争**
214 **Game Music Encyclopedia**
225 **新作発売予定表Data Base**
228 『ウルティマ オンライン』連載コーナー **ブリタニアに死す**
233 **『三國志Ⅵパワーアップキット』の世界を楽しむ**
238 **対戦問屋**〜東風荘読者対局
240 **『メックフロンティア』を斬りきざむ**
242 さまざまな秘密を公開 **アーケード　ザ・旬**
246 **ゲーム考現学** 今月のテーマ“城と人と”
248 **読者の闘技場**
250 **サイキックフォース命**
251 **読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview**
254 読者のイラスト紹介！**あくせすROOM**
255 **おたのしみ読者プレゼント**
256 **電脳用語小辞典**
257 **ファイナル・ステージ**
258 ソフトハウスのPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION
267 **CHALLENGE！HIGH SCORE！**
273 **『バーチャロン　オラトリオ・タングラム』**
全国大会'98レポート

54 とっておきのWindows98操作方法をキミに伝授！
超入門！　ゼロから学ぶWindows98
第3回　エクスプローラの機能を追求しよう その1
58 新品から中古まで！ほしいパソコンと周辺機器がきっと見つかる
パソコンBuyer's Guide
63 **インフォメーション・キャッチアップ**
■Endeavorシリーズに省スペース・低価格を追求しCeleron搭載モデルが新登場！
■TVにつないでゲームも遊べるK6-2搭載のダイナックス製ノート・パソコン誕生！
■狭い机と2台のパソコンを使っている人に朗報！　システムサコムPC換太AA！
66 **マンガで学ぼう！パソコン・レクチャーX**
プラ模型より難しい!? 組立て編①
70 **Free Network Game探訪**
バトル棋太平
72 **BM読者のホームページ・ギャラリー**
74 **めざせ！　ホームページ開設　教えてやまかん先生**
ここまでの連載の総まとめ，HTMLに関するQ＆A大会！
76 **マンガコラム　神奈川のりこのホームページに夢中**
チャットに挑戦するゾ！　その2
154 **明日のスター・プログラマー／影さんのマジック・ボックス**

広告さくいん

ハード／アクセサリ

NEC	表2〜前付カラー3
日本AMD	前付カラー6〜7
セイコーインスツルメンツ	前付カラー9

メディア

ソニー	表4

ソフト

富士通ミドルウェア	前付カラー8
ビーアンドエー	中付カラー155
コーエー	中付カラー156〜157
アートディンク	中付カラー158〜159
SPS	中付カラー160
ズー／エムスリイエンタテインメント	中付カラー161
システムソフト	中付カラー166
日本ファルコム	記事中カラー215、表3

学校関連

アミューズメントメディア総合学院	前付カラー23
コナミ コンピュータエンタテイメントスクール	前付カラー25
デジタルエンタテインメントアカデミー	前付カラー27
日本ゲームソフト学院	前付カラー29
ヒューマンクリエイティブスクール	前付カラー31
代々木アニメーション学院	前付カラー33
バンタン電脳情報学院	前付カラー35
カルチャーブレーンコンピュータアート学院	前付37
東京ゲームデザイナー学院	前付38

中古基板販売

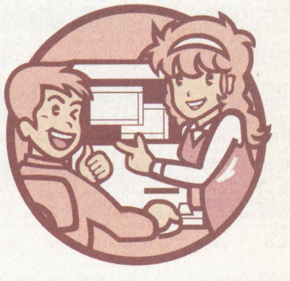
キョーワインターナショナル	後付275

パソコンショップ

東北	
ワンダーボックス	記事中59
関東・甲信越	
コジマ	前付10〜11
マイコンショップ川口	前付12〜13
遊基パソコン館	記事中62
ロケットPCアウトレット	後付278
OTTO	後付279
パシフィックネット	後付280
情報ハウス	後付281
関西	
ユニオンコンピューターネットワーク	後付281
イオシス	記事中61,後付282

別冊付録「DOS/V製作」

国際産業技術株式会社
日本AMD
ピーシーショップ ピーテン
ロケットサポートセンター



ⓒマイコンBASICマガジン12月号
第17巻　第12号　1998年11月25日印刷
1998年12月1日発行
定価550円（本体524円）
電波新聞社　1998 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141-8715
電話　東京(03)3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷（株）製本：（株）堅省堂

<本誌掲載の記事、プログラムの無断使用を禁止します>

3DNow!™テクノロジ AMD-K6®-2プロセッサ

350MHz新登場

世界の主要PCメーカーが続々採用

AMD-K6®ファミリーは、世界の主要PCメーカーに多数の採用実績を持ち、今後もますます採用が拡がっていきます。

魅せてあげる、新次元リアリティ

3DNow!™テクノロジで実現する新次元リアリティ

マルチメディア処理能力の革新的ブレイクスルーを達成したAMDの3DNow!™テクノロジ。AMD-K6®-2プロセッサは世界で初めて3DNow!™テクノロジを組み込み、あなたのPCを既存の常識から解き放つ究極のリアリティを実現します。

鮮烈な映像と迫力のサウンド。飛躍する表現領域へ

3DNow!™テクノロジにスーパースケーラMMX®機能を統合。劇場の大型スクリーンを彷彿させる鮮烈な画質と迫力のサウンドが、DVD、3Dゲーム、インターネットなど、あらゆるデジタルコンテンツに新たな表現を拓きます。

安心の互換性。拡がるWindows®98コンピューティング

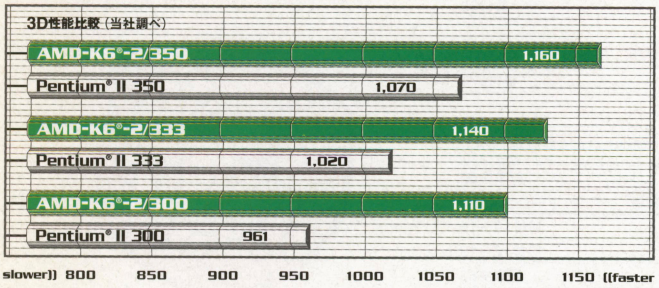
厳正なテストを繰り返し、Windows®98をはじめ、x86用主要OS、および60,000を越えるソフトウェア・アプリケーション、そして最新のMMX®ソフトウェアとの互換性を実証しています。

他を圧倒するトータル・パフォーマンスと表現力

ベースクロック100MHzバス対応のSocket7=Super7™に初めて100%対応し、システム性能を最大限に引き出します。同クロックのPentium®IIプロセッサを上回るパフォーマンスを持ち、AMD-K6®-2プロセッサはさらに進化を続けます。

AMD-K6®-2プロセッサの性能

3D Winbench® 98 / Windows® 95 (DirectX 6.0 optimized for 3DNow!™)



ベンチマークシステム構成： Microsoft Windows 95 OSR 2.1, 32MB DRAM, Maxtor DiamondMax IDE HD, 512K L2 キャッシュ, Diamond Viper V330 4MB AGP, FAT32。**AMD-K6-2 プロセッサ搭載システム：** 100MHz バス対応Microstar 5169メインボード。**Pentium®II 300 搭載システム：** 66MHz バス対応Abit LX6 メインボード(100MHzバス対応 Pentium II 300 および 333搭載システムは現在市販されていない)。**Pentium II 350 および 400 搭載システム：** 100MHz バス対応Asus P2B メインボード。AMD-K6-2搭載システムは、AMD-K6-2の3DNow!テクノロジをサポートするNvidiaドライブのプレリリース版をインストール。PentiumII搭載システムは、Nvidiaドライバ ver.0236(3D WinBench 98に最適化するよう構成されたもの)をインストール。これらソフトウェア製品の最終版では性能値が異なる場合があります。Nvidiaおよびその他の主要グラフィックス・ベンダは、3DNow!テクノロジなど、新しい機能に対応できるように、定期的にドライバを更新していきます。

AMD

http://www.amd.com/japan/

日本AMD 〒163-0839 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル5階(私書箱6132)

AMD、AMD社ロゴマーク、ならびにその組み合わせ、AMD-K6、AMD-K6ロゴマークは、Advanced Micro Devices, Inc.の商標です。3DNow!、Super 7は、同社の登録商標です。Windows®は、Microsoft Corporationの登録商標です。Pentiumは、Intel Corporationの登録商標です。

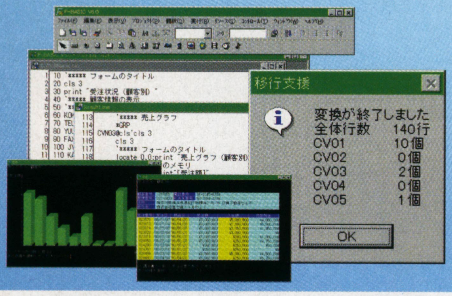
EXPERIENCE THE NEW REALITY
AMD-K6®-2 PROCESSOR WITH 3DNow!™ TECHNOLOGY

FUJITSU

使い慣れたプログラム資産に、永遠の価値を。

N88-BASICからWindows環境へ。新たに移行支援機能を搭載したF-BASIC V6誕生。

●F-BASIC V6は、N88-BASICなどいままで慣れ親しんできたさまざまなDOS BASICプログラムを、簡単な操作でWindows®プログラムに書き換えることのできる最新のプログラミング開発環境です。●新しく搭載された移行支援機能は、F-BASIC独自の高度なプログラムコンバート機能、適切な移行のアドバイスをしてくれる支援機能を持ち、DOS BASIC(N88-BASIC,MS-BASIC,QuickBasic,F-BASIC86HG/386など)プログラムを、Windowsプログラムへ移行する作業をしっかりサポートしてくれます。●DOS BASICの「手続き型処理」採用により、プログラムの高い互換性を持つだけではなく、いままでつちかってきた プログラミング知識を最新のWindowsでも十分に発揮することができます。●統合開発環境では、ツールバーやツールボックスなどのビジュアルな操作により、プログラムの作成/翻訳/デバッグといった一連の開発作業を快適に行うことができます。●32bitネイティブコンパイラ搭載により、64kbyte以上のプログラムを作成したり、インタプリタ形式に比べ数倍から数10倍以上速く処理できることはもちろん、作成したアプリケーションの再配布が自由に行えます。●ビジュアルプログラミングによりコマンドボタン、スクロールバーなどの豊富なGUIコントロールを追加することで、よりWindowsらしいGUIプログラム にすることができます。Windowsの多彩な機能を利用したプログラムへの 進化も可能にするF-BASIC V6。●5年間におよぶWindows版BASICへの移行実績のパワーが生み出したこの最新プログラミング開発環境が、あなたのプログラム資産に永遠の価値を与えます。



移行支援機能　32bit高速処理　群を抜く拡張性　そのすべてが新しい。

F-BASIC V6

Windows®98対応　新発売　標準価格 35,000円

●読み込み可能なBASICプログラム:F-BASIC86HG/386、N88-BASIC、QuickBASIC、MS BASIC
●対応機種/OS:Microsoft Windows98、Microsoft Windows95及びMicrosoft Windows NT4.0が動作する機種
(PC-98、PC-98-NXシリーズ、AT互換機など)
●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱(16bit版)
●関連書籍
「F-BASIC97プログラミングのすべて」電波新聞社発行、「F-BASIC97プログラミング ガイド」SOFTBANK BOOKS発行

※Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
※その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。※価格には消費税は含まれておりません。

店頭デモ、セミナー実施中!

富士通ミドルウェア株式会社
〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16 日興不動産ビル
TEL.045-471-0282 受付時間 9:00～12:00 13:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)
ホームページ http://web.infoweb.ne.jp/fmw/

SII
Seiko Instruments Inc.

NEW

WEARABLE PC
MP140 4MB

マットブラック AND スケルトン

ウェアラブルPC［ラピュータ］にスケルトン、ブラック出た!!
Pro4

ウェアラブルPC［ラピュータ］
Ruputer
MP140
4MB
Pro4

※写真はELバックライト点灯状態です。

● Ruputer Pro 4 MP140BM（4MB/マットブラック） 価格 オープンプライス
● Ruputer Pro 4 MP140SP（4MB/スケルトン） 価格 オープンプライス

ラピュータから始まる「ウェアラブル」の世界 ──。情報と遊びを身につけよう。

モバイルから「ウェアラブル」へ。情報端末は、持ち歩く時代から身につけて行動する時代へと変わっていく。PCアーキテクチャ採用のリスト型携帯情報端末“Ruputer/ラピュータ”に4MBのメモリを搭載した“Pro4”が登場。カラーもシックな「マットブラック」とクールな「スケルトン」を用意。仕事も遊びもファッショナブルにキメろ！パソコンを通じてアプリケーションの追加やデータファイルのダウンロードができ、PIMデータは専用ソフト「Ruputer PC PIM」で簡単にデータシンクロ。さあ、情報も遊びも腕次第だ!!

■ Eメールをラピュータにダウンロード！
NEW **Ruputer MAIL DOWNLOAD**
ラピュータ メール ダウンロード／型番:CD-30 ¥6,500
「Becky! Internet Mail for Ruputer」と連携。

■ 動画作成ソフト Pro4バンドル
NEW **Ruputer MOVIE MAKER**
ラピュータ ムービー メーカー／型番:CD-20 ¥3,800
AVI動画ファイルをラピュータで再生。

■ 他社PIMデータをラピュータにインポート！
発売中 **Ruputer PIM LINK**
ラピュータ ピム リンク／型番:CD-10 ¥6,500
Outlook™97、Schedule+Ver7.0、Organizer 97とデータリンク。

えっ!?時計じゃないの?
時計を超えて創造のフィールドへ

資料請求はこちらへ

● お客様相談室 043-211-1151 9:00～12:00 / 13:00～17:00（土・日・祝日を除く）
● E-mail:info@ruputer.com ● FAX:03-3400-9680

ホームページ http://ruputer.com/

なるほど、なるほど

セイコーインスツルメンツ株式会社
千葉県千葉市美浜区中瀬1-8 〒261-8507

エスアイアイ販売株式会社
東京都江東区亀戸6-41-6 〒136-0071

● お買い求めは、パソコンショップ、家電量販店、カメラ量販店等でどうぞ。
● 記載の会社名・製品名は、一般に各社の商標または登録商標です。

安値世界一への挑戦
コジマ

日本初!! パラレルプロバイダ

（特許出願中）

コジマネット

コジマネットのアドレス1つで、
複数のプロバイダが毎月自由に選択できる

お申し込み受付開始　12/1(火)本サービス開始

低価格の料金設定

入会金1,000円　年会費2,000円　あとは使っただけ！

例えば

回線接続サービス

KDD COMMUNICATIONS
128Kbps高品質高速接続サービス

月額3,000円相当を **33%OFF**
使い放題 月額2,000円

コンテンツサービス

世界最大のインターネット・オンライン・サービス
アメリカ・オンライン
200以上のオリジナルコンテンツが大人気
コンテンツ接続サービス（回線接続料は別途かかります。）
お試し期間1カ月無料　ホームページも簡単作成 !!

1年間29,000円相当を **58%OFF**
使い放題 1年間12,000円

安い！

良質優良プロバイダ 5社と提携
さらに、続々参加予定
10月30日現在

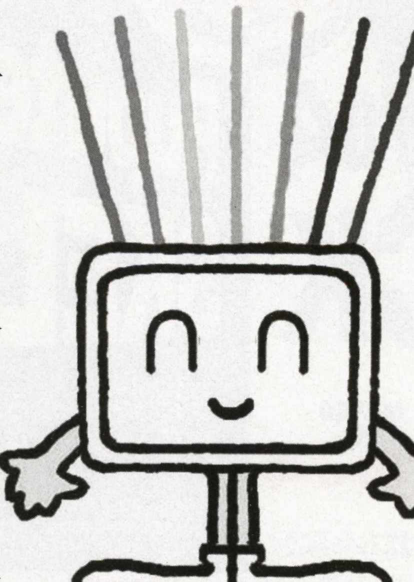
快適 スターターキット
（カンタン接続ソフト
安心料金タイマー）

会社や学校 どこでもメール
PCメール・モバイルメール・
FAXメール

選べるプロバイダ 高品質 接続サービス

152ヶ国2,925ヶ所の アクセスポイント さらにどんどん増える
10月30日現在

自由自在 な 料金体系



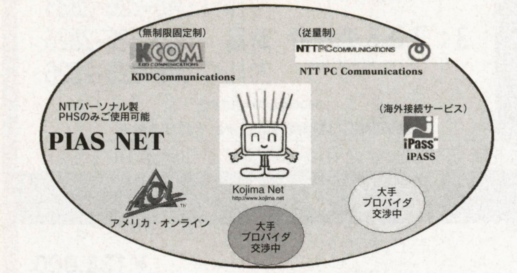
Kojima Net

http://www.kojima.net

（10月30日版）

パラレルプロバイダインターネット接続

下記の5種類のアクセスポイントが、別途申込をせずにご利用頂けます。
尚、利用料金は、使用した時のみKojima.Netの基本料金に加算されます。



選べるプロバイダ高品質サービス

コジマネットとの契約のみで、複数の良質なプロバイダのアクセスポイントが毎月自由に選べます。あなたに最適なプロバイダ環境をみつけて下さい。
現在、左記の5つのプロバイダの参加が決定しております。
更に、現在複数社の大手プロバイダと交渉中です。

〈サービスメニュー〉

■Aサービス：KDD Communications …アクセスポイント 33カ所
■Bサービス：NTT PC communications …アクセスポイント 124カ所
■Cサービス：iPASS（海外接続サービス）…アクセスポイント 151カ国2,715カ所
■Dサービス：PIAS NET …アクセスポイント 53カ所
（NTTパーソナルのPHSによりインターネット接続）
■Eサービス：アメリカ・オンライン　コンテンツサービス提供（回線接続料は別途かかります。）

サービスはどんどん増えていきます。

タイプ別料金例

こんな利用を想定しています。

1 パワー大学生
2 忙しいサラリーマン
3 ちょっとメールの奥様
4 お父さんプロバイダ加入の高校生

	入会金	年会費	固定制	従量制	未使用期間	年間合計
1			12ヵ月	0ヵ月	0ヵ月	
	¥1,000	¥2,000	¥24,000	¥0		¥27,000
2			6ヵ月	3ヵ月	3ヵ月	
	¥1,000	¥2,000	¥12,000	¥2,250		¥17,250
3			0ヵ月	10ヵ月	2ヵ月	
	¥1,000	¥2,000	¥0	¥7,500		¥10,500
4			0ヵ月	0ヵ月	12ヵ月	
	¥1,000	¥2,000	¥0	¥0		¥3,000

★従量制は月150分利用、5円/分、固定制は月額2,000円で設定しております。

こんなに色々な利用方法があっても、入会時の契約1回だけで全てOK!!

自由自在な料金体系

入会時の契約だけであなたの使用状況に合わせてもっとも適した料金体系が可能です。
（入会金1,000円、年会費2,000円、あとは使用分のみ）

料金一覧

■Aサービス（KDD系ネットワーク利用）国内アナログ／ISDN128kbps
使い放題固定制2,000円／月
■Bサービス（NTT系ネットワーク利用）国内アナログ／ISDN64kbps
従量制A地域5円／分　B地域8円／分

A地域（42AP）

札幌	仙台	前橋	高崎	宇都宮	水戸
土浦	浦和	川口	草加	熊谷	所沢
川越	横浜	川崎	相模原	厚木	横須賀
藤沢	平塚	千葉	市川	船橋	柏
市原	東京	三鷹	府中	立川	八王子
新潟	長野	名古屋	大阪	寝屋川	堺
高槻	京都	神戸	西宮	広島	福岡

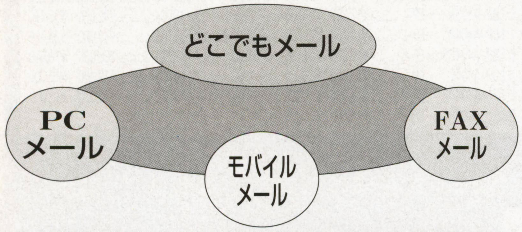
B地域（82AP）

釧路	旭川	帯広	函館	青森	弘前
八戸	秋田	盛岡	山形	福島	郡山
いわき	太田	石岡	久喜	飯能	小田原
木更津	成田	甲府	富士吉田	青梅	長岡
上越	諏訪	松本	静岡	浜松	沼津
一宮	刈谷	春日井	半田	岡崎	豊田
東海	瀬戸	豊橋	岐阜	大垣	美濃加茂
津	四日市	金沢	富山	高岡	福井
池田	八尾	岸和田	富田林	和歌山	奈良
大和高田	宇治	大津	姫路	加古川	呉
福山	岡山	倉敷	山口	宇部	松江
鳥取	高松	徳島	松山	高知	北九州
久留米	大牟田	佐賀	長崎	佐世保	大分
熊本	宮崎	鹿児島	那覇		

（10月1日現在）

■Cサービス（iPASS利用）　従量制500円／月+5～33円／分
■Dサービス（NTT系ネットワーク利用）　利用回数制20円／回
（利用時間に関係ありません。）
■Eサービス（アメリカ・オンライン）コンテンツ接続サービス
使い放題　年間12,000円※回線接続料は別途かかります。

どこでもメール



Kojima Netのメールサービスはどこでも送受信ができます。

会社や学校どこでもメール

PCメール（基本料に含まれます）

メールをWWW上で保管するため、インターネットに接続されたパソコンさえあれば、会社、学校でも、メール送受信が可能です。

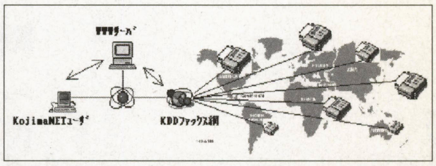
モバイルメール（基本料に含まれます）

WWW上のメールを携帯電話、PHS、ポケットベルから内容が確認できます。

▶ご利用可能機種
NTTドコモポケベル・NTTパーソナルPHS
J-PHONE　10月30日現在
（漢字対応機種に順次対応予定）

FAXメール（別途月額2,500円が必要です）

加入者ごとに電話番号を発行します。この電話番号に送られてきたFAX情報は、インターネットに接続されたパソコンがあれば、どこからでも内容の確認が出来ます。
また、パソコンからFAXへインターネットを利用し、安価でFAXメールを送ることが可能です。



※本内容に関して、サービス開始まで、予告なく変更になる場合がありますがご了承下さい。

店頭及びフリーダイヤルにて受け付けいたします。

お申し込み　フリーダイヤル 0120-21-0001（21世紀へ一番）
24時間受付
（よる9時～あさ9時は留守番電話となります。）
番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お願い
●お申し込み時に（入会金1,000円 年会費2,000円を含む）スターターキット3,000円をお買い上げ頂きます。（消費税は別途かかります。）
●フリーダイヤルでのご注文はカードのみでのお支払いとさせて頂きます。
●通信販売でのお申し込みは別途発送料が必要です。
●スターターキット本体のお渡しは、11月20日以降とさせて頂きます。
●コジマネットの使用料はカードのみの決済となります。
（※当ネットではSSLセキュリティシステムを使用しております。）

マイコンショップ川口
新品ダイレクト

TEL: 048-225-1718
FAX: 048-225-0423

営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：電話の場合	新品	048-224-7833
	アウトレット	048-223-9933
2：FAXの場合（FAXの電話にておかけ下さい）	新品	048-226-2833
	アウトレット	048-226-2833
3：BBSの場合	新品	048-226-2826
	アウトレット	048-226-2826

(9600bps/ID=GUEST)

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は 1998 年 9 月 18 日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NECデスクトップ

	特別価格
PC-VS3547A	TEL下さい
PC-VM3047D	¥289,900
PC-VS3047C,D	TEL下さい
PC-VS3045C,D	TEL下さい
PC-VM404FC,D	TEL下さい
PC-VM354XC,D	TEL下さい
PC-VM354ZC,D	¥304,000
PC-VM304XC,D	TEL下さい
PC-VC33447D	¥249,800
PC-VC264XD	¥269,800
PC-VC264ZC,D	TEL下さい
PC-VC234XD	¥229,800

NECノート

	特別価格
PC-VA26DWXTAB43	TEL下さい
PC-VA23DTXAAN23	TEL下さい
PC-VA23DTXAAR23	TEL下さい
PC-VA23DTXTAN23	TEL下さい
PC-VA20CBSAYT23	TEL下さい
PC-VA20CBSAYT33	TEL下さい
PC-VA20CBSAYU23	TEL下さい
PC-VA20CBSAYU33	TEL下さい
PC-LW2644A	¥454,000
PC-LW2344A	TEL下さい
PC-LW2343C	TEL下さい
PC-LW2343D	¥269,000
PC-LW2042D	¥204,800
PC-LW2042DS2	¥229,800
PC-LW2042A	TEL下さい
PC-LW204DC	TEL下さい
PC-LW204DD	¥197,000
PC-LW204DA	¥165,000
PC-LT2344A	¥345,600
PC-LB2040A	¥206,000

DOS/V

	特別価格
FMVS72671(一太郎)	TEL下さい
FMVS72673(Word)	¥224,800
FMVS72651(一太郎)	TEL下さい
FMVS72653(Word)	TEL下さい
FMVM72671(一太郎)	¥186,000
FMVM72653(Word)	¥164,000
FMV-NU7231(ノート、一太郎)	¥234,000
FMV-NE72X3(ノート、Word)	¥245,800
FMV-NU723D1(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMV-NU7233(ノート、Word)	¥238,000
FMV-NC720	¥193,800
FMV-NC720D	¥143,000
FMV-NP716D1(ノート、一太郎)	¥299,800
FMV-NP7233(ノート、Word)	¥287,000
FMV-NP7201(ノート、一太郎)	¥179,800
FMV-NC313D	TEL下さい
INNOVA NOTE 4200CX	¥248,000
INNOVA NOTE 4500DX	¥209,800
INNOVA NOTE 5500GX	TEL下さい
Aptiva E21	TEL下さい
Aptiva E2A	TEL下さい
Aptiva E4A	¥219,800
Aptiva E17	¥139,800
Aptiva L67	TEL下さい
Aptiva L87	TEL下さい
Think Pad 385ED(6ZJ)	TEL下さい
Think Pad 535E(3ZJ)	TEL下さい
Think Pad 560X(8YJ)	¥257,000
Think Pad 560X(6YJ)	¥231,800
VAIO PCG-737(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-733(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-731(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-505E64(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-505EX64(SONY)	TEL下さい
MN-570-H23(Mebius)	¥309,000
MN-370-X16(Mebius)	¥232,800
MN-340-X15(Mebius)	¥181,000
MN-930-X23(Mebius)	¥278,000
PC-PJ1-M2(Mebius)	¥246,800

プリンター

	特別価格
Picty4000	**¥ 49,800**
Picty220	¥ 19,800
PM-2000C	¥ 44,800
PM-750C	¥ 34,800
PM-600C	¥ 33,800
LBP-850	¥112,800
LBP-840	¥ 99,800
LBP-750	¥ 91,800
LBP-740	**¥ 86,800**
LBP-220	¥ 34,900
BJC-430J	¥ 22,700
BJC-700J	¥ 29,800
BJC-465J	¥ 44,800
BJC-430J	¥ 25,900
BJC-250J	¥ 18,000

CRT

	特別価格
MF-8515G	¥ 32,800
MT-8617E	¥ 59,500
KM-175	¥ 64,800
RD-17G3	¥ 79,900
CPD-17MS	¥ 82,500

周辺機器

		特別価格
●デジタル　カメラ		
オリンパス	C820L	¥44,000
SONY	MVC-FD7	¥62,000
EPSON	CP-500	¥38,000
CANON	PowerShot A5	TEL下さい
●スキャナー		
EPSON	GT-5500WINS	¥28,800
CANON	CanoScan 600DX	¥58,800
	CanoScan 300DX	TEL下さい
●モデム・TA		
モデム	33.6kbps PCカードFAXモデム	¥ 9,800
TA	AtermIT50 DSU	¥24,800
	AtermIT65Pro DSU	¥33,600
●SCSIボード		
Adaptec	AHA2940AU(PCI)	¥28,800
	AHA1030P(98)	¥18,800
MELCO	IFC-UP(PCI)	¥ 9,800
	IFC-DC(PCMCIA)	¥ 7,700
●HDD（外付、内蔵）		
MELCO	DSC-UE4.3G（外）	¥46,000
	DSC-UE8.3G（外）	¥63,000
I/O	HDVS-U2.1G/UPCI（外）	¥38,800
	HUDS-4.3G/UPCI（外）	¥46,500
ベアドライブ	2.1GB(IDE)	¥17,900
	3.2GB(IDE)	¥19,800
	6.4GB(IDE)	¥27,800
	8.4GB(IDE)	¥41,500
	4.3GB(内SCSI)	¥36,800
	8.4GB(内SCSI)	¥60,800
	2.1GB(2.5"IDE)	¥29,000
	3.2GB(2.5"IDE)	¥38,000
	4.0GB(2.5"IDE)	¥48,800
●MO・CD・CD-RW		
MELCO	MOS-230R	¥35,800
	MOS-S640H	¥56,800
	CDS-2W6R	TEL下さい
I/O	CDV-AB8	¥11,800
	CDRW-RX26/AP	TEL下さい
MITSUMI	32XCD(IDE)	¥13,800
	24XCD(IDE)	¥ 9,800
●メモリ		
MELCO	VMH-32MK	¥ 8,800
	VMH-64MK	¥16,800
	VS8-S32MK	¥ 8,800
	VS8-S64MK	¥16,800
	VD8-32MK	¥ 8,800
I/O	ECC4100-A64M	¥13,800
	ECC4100-128M	¥25,800
	SDIM646-32M	¥ 7,200
	SDIM646-64M	¥12,000

アウトレット

PC-VS23D/S7DA2（NEC） P2-233/32M/3.2GB/20×CD/F56/17"/ワード	¥188,000
PC-VS23D/S7CA2（NEC） P2-233/32M/3.2GB/20×CD/F56/17"/タロウ	¥153,300
PC-VS26D/S7DA2（NEC） P2-266/32M/3.2GB/24×CD/F56/17"/ワード	¥178,800
PC-VS26D/M7CA2（NEC） P2-266/32M/4.3GB/24×CD/F56/17"タワー/タロウ	¥171,300
PC-LV20CWSCAF1（NEC） MMXP200/32M/2.1G/20×CD/F56/12.1"TFT/タロウ	¥191,000
PC-LV16CWSDAF1（NEC） MMXP166/32M/2.1G/20×CD/F56/12.1"TFT	¥218,000
Satellite315CDS/2.1（TOSHIBA） MMXP200/32M/2.1G/16×CD/12.1"STN	¥148,800
MN-910-X20（シャープ メビウス） MMXP200/32M/2.6G/20×CD/15"TFT	¥229,800
Aptiva E17（IBM） K6-166/32M/2.1G/24×CD/F56/15"/ロータススーパーオフィス	¥139,800

カートリッジ

トナーが無くなったらお電話を、すぐ発送します。

品物到着時代金お支払の代引きが便利です。
下記の特価金額は消費税、運賃、代引き手数料込の金額です。

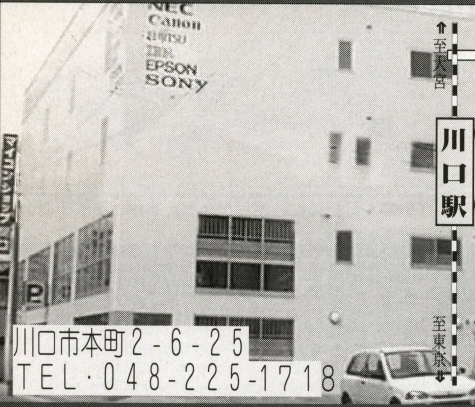
●Canon レーザープリンターカートリッジ一覧

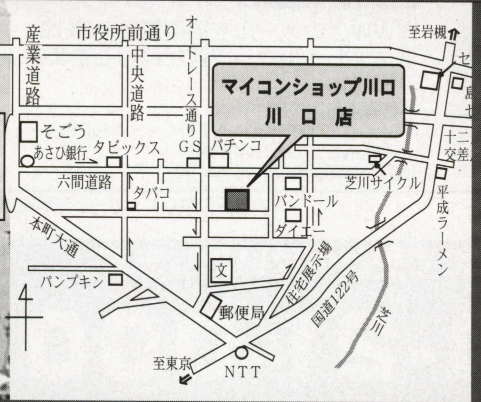
機種名	カートリッジ	定価	特価
LBP-930	EP-W	¥48,000	¥37,000
LBP-850	EP-62	¥40,000	¥32,000
LBP-830	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-750	EP-J	¥36,000	¥28,000
	EP-J2	¥22,000	¥17,600
LBP-730	EP-J	¥36,000	¥28,000
LBP-720	EP-J	¥36,000	¥28,000
LBP-450	EP-E	¥27,000	¥21,600
LBP-430	EP-V	¥18,000	¥14,400
LBP-320	EP-A	¥ 9,800	¥ 7,900
LBP-310	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800
LBP-210	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800
LBP-A309G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-A304G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
	EP-B	¥36,000	¥28,000
LBP-A304E2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-A304E	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-B406G2	EP-KS	¥33,000	¥26,400
	EP-KS2	¥26,000	¥20,800
LBP-B406E2	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-B406PS	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-B406PSLite	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-A405Jr	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404PS	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404PSLite	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404E	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404G2	EP-P	¥14,000	¥11,200
LBP-A404F	EP-P	¥14,000	¥11,200

●EPSON レーザープリンターカートリッジ一覧

機種名	カートリッジ	定価	特価
LP-9100PS	LP-91PSETC	¥42,000	¥35,700
LP-9000PS	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-9000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000SE	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000S	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-7000G	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-7000E	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-7000	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-3000PS	LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LP-3000	LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LP-2000LT	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LP-2000	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LP-1600	LP-1000ETC1	¥19,500	¥18,000
LP-1500S	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1500ART	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1500	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1000	LP-1000ETC	¥21,000	¥19,000
LP-9200	LPA3ETC3	¥50,000	¥42,000
LP-8500	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LP-8000SX	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LP-8200	LPA3ETC2	¥30,000	¥26,500
LP-1700	LPA4ETC2	¥12,000	¥12,000
LP-700W	LPA4ETC2	¥12,000	¥12,000

まず、電話(048-225-1718)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)





ダイレクトお申込方法

銀行振込

(新品/中古)口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座
3546060
口座名義：マイコンショップ川口

お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
（午前中電信にてお振込の場合当日発送可能）

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

マイコンショップ川口
中古ダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-4433

営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：**電話**の場合は**048-223-2233**で最新の価格がお聞きいただけます。
2：**FAX**の場合はFAXの電話より**048-226-4477**へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。（総合メニューは0000です）
3：**BBS：048-226-4499**(9600bps/ID=GUEST)
4：**ホームページアドレス**
http://www.sainet.or.jp/~msk
掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年9月18日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

パソコン本体

PC-VS23D/S7CA2	￥174,800より
PC-VS23D/S5CA1	￥169,800より
PC-VS20C/S5DA1	￥115,800より
PC-VP13C/WDA1	￥79,800より
PC-9821XA12/C12	￥57,800より
PC-9821XA7/C4	￥47,000より
PC-9821Xv20/W30	￥98,000より
PC-9821Xv13/R16	￥69,000より
PC-9821Xv13/W16	￥84,000より
PC-9821Xt13/K12	￥79,000より
PC-9821V10/S7KA	￥73,000より
PC-9821V13/S5D3	￥84,000より
PC-9821V166/S7C	￥108,000より
PC-9821V200/S7C	￥149,800より
PC-9821Ap/U2	￥24,000より
PC-9821AS/U2	￥22,800より
PC-9801BA/U2	￥24,800より
PC-9801BX/U2	￥19,800より
PC-9821LA10/8A	￥99,800より
PC-9821NA13/H10	￥119,000より
PC-9801NS/R	￥29,800より
PC-9821Ne	￥48,000より
PC-9821Ne340/W	￥52,000より
PC-9821Ne2	￥52,000より
PC-9821Ne3/3	￥59,000より
Aptiva T9D	￥94,000より
Aptiva 70J	￥39,800より
FMV-450SD2S1	￥49,800より
FMV-S31653	￥109,000より
FMV-S21651	￥98,000より
FMV-S21653	￥108,000より
FMV-5200NA8/X	￥164,000より
FMV-NU623D3	￥208,000より
FMV-52NA2J5	￥89,000より
FMV-NC13D	￥79,800より
FMV-NC313	￥96,000より
D. B Satellite Pro 460CT/2.1	￥168,000より
D. B Satellite Pro 440CDX/1.4	￥94,000より
Libretto60CTA/810	￥89,000より
Libretto70CT/1.6	￥119,000より
Libretto SS1000CT	￥149,000より
MN-330-X13(ﾒﾋﾞｳｽ)	￥189,800より
MN-5100D(ﾒﾋﾞｳｽ)	￥139,000より
MN-7650(ﾒﾋﾞｳｽ)	￥138,000より
PC-A445H(ﾒﾋﾞｳｽ)	￥124,000より
Think Pad 535E(36J)	￥139,000より
Think Pad 365X(3J9)	￥108,000より
PCG-505(ｿﾆｰ)	￥144,000より
PCG-505EX(ｿﾆｰ)	￥169,000より
PCG-723(ｿﾆｰ)	￥178,000より
MI-506DC(ｻﾞｳﾙｽ)	￥49,000より

CRT

CPD-17SF8(ｿﾆｰ17")	￥39,800より
RD-17Y(三菱 17")	￥22,800より
PC-KM173(NEC17")	￥34,800より
PC-KM171(NEC17")	￥29,800より
MF-8217J(飯山 17")	￥29,800より
MF-5517(飯山 15")	￥29,800より
PC-KM151(NEC15")	￥19,800より
PC-KM153R(NEC15")	￥24,800より

プリンター

PC-PR201/65	￥19,800より
PC-PR201/80LA	￥28,800より
PC-PR201/87LA	￥29,800より
LP-8000S(A3ﾚｰｻﾞｰ)	￥39,800より
LBP-B406G(B4ﾚｰｻﾞｰ)	￥34,800より
LBP-B406E(B4ﾚｰｻﾞｰ)	￥24,800より
LBP-A304G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	￥29,800より
LBP-A309G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	￥34,800より

デスクトップ用メモリ

EFA-4000(FA用4M)	￥1,200より
PIO-EX134-2M(DA134用2M)	￥1,200より
AP34-8M(AP2用8M)	￥2,400より
EAB-6000(BX,BA,AS,AP,AE用6M)	￥2,400より
EAB-8000T(98ﾒｲﾄ､ﾌｪﾛｰ用8M)	￥2,800より
EFA-8000(FA用8M)	￥2,400より
BA34-10M(FA,BA,BX,AE,AS,AP用10M)	￥3,200より

ノート用メモリ

Libretto20,30用12MRAM)	￥6,800より
Libretto70用16MRAM)	￥9,800より
ENR-4000(98NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
LD用4M(LD,NE3,ND2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
NA34-4M(NA/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
NE34-4M(NE用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
NE34A-4M(NE,NS/A用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
NR34-4M(NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
NP34-4M(NP,NS,NE2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
NX34-4M(NX/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
PC-9821NE-B01(NE,NS用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥1,200より
ENA-8000(NA,C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥2,400より
ENB-8M(NA15,13NB10LA10用8M)	￥2,400より
ENP-8M(NE2,ND,NP,NS用8M)	￥2,400より
ENR-8000(NS/R用)	￥2,400より
ENX-8000(9801NX,C用8M)	￥2,400より
NA34-8M(NA/C用8M)	￥2,400より
NB64-8M(NA13,12,9,NB7,LA10,7用8M)	￥2,400より
NE34-8M(NS/A用8M)	￥2,400より
NP34-8M(NP,NS,NE2,ND,ES用8M)	￥2,400より
NX34-8M(NX/C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	￥2,400より
PC-9821N-B02(NS,NP,NE2,ND,NF用8M)	￥2,400より
PC-9821NE-B03(NE用12M)	￥4,800より
EN8-16M(Nw150,133,Nr166,15,Ls13用16M)	￥6,800より
ENB-16M(NA9,12,NB7用16M)	￥6,800より
NP34-16M(NP,NS,NE2,ND,ES用16M)	￥6,800より

その他

スキャナー．デジカメ

GT-5000WINS(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	￥18,000より
GT-6000(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	￥25,800より
GT-8000(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	￥19,800より
C-400(35万画素,ｵﾘﾝﾊﾟｽ)	￥19,800より

ハードディスク

ST32140A(IDE2GB)	￥18,800より
HDVS-U2.1G(外付)	￥22,000より
SHD-2000U(外付 SCSI,2G)	￥14,000より
LIBRETTO270MBHDD	￥12,000より

MO·CD·FD·DVD

CDG-SX4(4.4*CD)	￥9,800より
SMB-640WE(MO,640)	￥44,800より
PC-FD312(外付3.5"FDDX2)	￥7,800より
PC-FD512(外付5"FDDX2)	￥7,800より
MX-230(230MBMO)	￥22,800より
RM-MO230F(230MBMO)	￥22,000より

ODP

HK6-MX266-N(V13ﾖｳ)	￥22,000より
HAS-33TG(486SXﾖｳ3倍速CPU)	￥12,800より
JBOXDX4ODP100	￥12,800より
JBPODPMT66X166	￥19,800より
HND-25W(ND.NE用4DX2-50)	￥4,800より
JBOXPODP3V150	￥12,000より
ODP486DX-33SZ802	￥4,800より
CYRIX686MX(MMX-P166相当)	￥9,800より
ODP486SX-20	￥3,800より

モデム·通信機器

AR336(外付け33.6Kﾓﾃﾞﾑ)	￥10,800より
BOKA MODEM MV(外付け28.8Kﾓﾃﾞﾑ)	￥8,800より
SMD-560BW(外付け56Kﾓﾃﾞﾑ)	￥11,800より
PCLINK TA212	￥4,800より
PV-JF5600(ｶｰﾄﾞ型56Kﾓﾃﾞﾑ)	￥9,800より
MDFCA00A(14.4Kbps,PCｶｰﾄﾞ)	￥6,800より
HP J2601B(10BASE-T24ﾎﾟｰﾄ)	￥32,800より

各種ボード・他

WGP-VG4M(PCIﾊﾞｽ3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ)	￥9,800より
WHP-PM4(PCIﾊﾞｽ3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ)	￥13,500より
AHA-1520B(ISA用SCSI2ﾎﾞｰﾄﾞ)	￥7,800より
GV-MTV/98(Cﾊﾞｽ用多機能ﾋﾞﾃﾞｵﾎﾞｰﾄﾞ)	￥12,800より
98ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	￥3,000より
PC-9821N-U04(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ)	￥39,800より
EDGE3D(9821用3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀ)	￥11,800より
GA-968V4/98PCI	￥12,000より
PS-NX9414-C1	￥29,800より
PC-9821N-P03	￥24,800より
PK-UG-X007	￥19,800より

PCカード

PCSC-V(SCSIｶｰﾄﾞ)	￥5,500より
PCSC-FP(SCSI2ｶｰﾄﾞ)	￥5,000より
REX-5536A(SCSI2ｶｰﾄﾞ)	￥3,800より
DF2814BX(33.6Kｶｰﾄﾞﾓﾃﾞﾑ)	￥11,800より
AD-PCS201(SCSI-3ｶｰﾄﾞ)	￥4,800より

全商品リフレッシュ済

中古及び新品高額買取致します！
来店即金換金ＯＫ！
出張買取りも行っています。台数は一台でもＯＫ。
周辺機器も高額買取り致します。
まずはお電話を！
買取専用電話０４８－２２５－１７７０

掲載商品は在庫のごく一部です。お探しの商品がございましたらＴＥＬ又はＦＡＸにてお問い合わせ下さい。万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は６カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222-8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!! お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

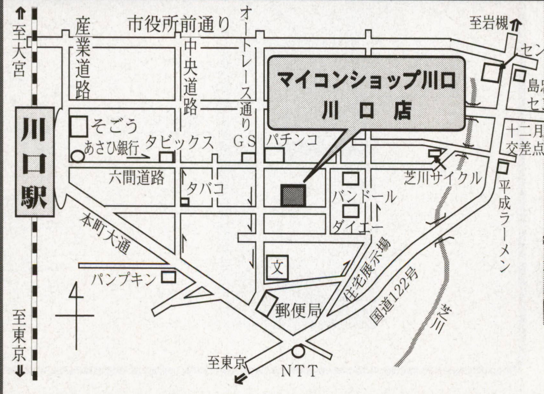
現金書留

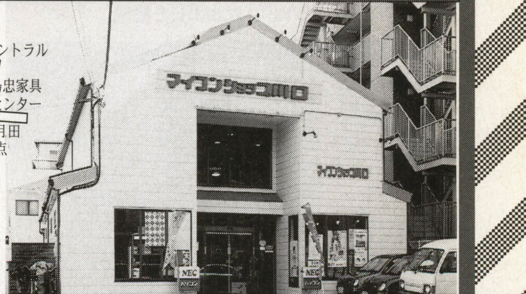
郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
(新品中古)〒332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25

クレジット（新品のみ）

申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料（%）	2.0	2.3	2.5	3.0	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	10.5	11.0	15.0	16.0	20.0	21.0





川口市本町2-6-25
TEL·048-222-8655

Monthly Hardware Best Selection
今月のおすすめパソコン

使えるソフトが28本も付属！
声で操作や入力ができる
インターネット・パソコン

日本IBM

Aptiva E-seriesE31
（アプティバ　イーシリーズ）

マイクロタワー・ファミリーモデル

モデル 2153-315/317/31T/3Z7

オープン価格

日本IBMのAptiva E-seriesは，コンパクトなマイクロ・タワー筐体に，多機能・高性能をつめ込んだ，オールインワン・モデルです。今回はその中でも上位モデルといえる，E31シリーズについて紹介します。

IBM PC Direct 標準価格

2153-315	価格214,000円	（15インチモデル）
2153-317	価格239,000円	（17インチモデル）
2153-31T	価格314,000円	（14.1インチTFT液晶モデル）
2153-3Z7	価格249,000円	（17インチZIP搭載モデル）

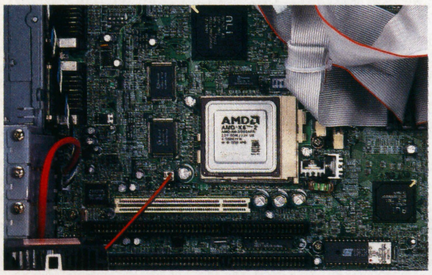
問い合わせ先
日本IBM　ダイヤルIBM
0120-04-1992

低価格＆高速なAMD-K6-2を搭載！

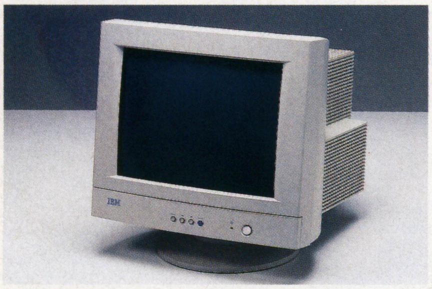
今回紹介するAptiva E31シリーズは，ベース・クロック100MHzで動く高速CPU AMD K6-2-300MHzを採用しています（**写真1**）。さらに，そのパワーを存分に生かせる28種類以上に及ぶソフト（**第1表**）が標準で付属していますので，買ったその日から即，使いはじめることができます。

このセットは，付属するディスプレイによって，15／17インチモデル，14.1インチTFT液晶モデルが用意されています。さらに，Zipドライブを装備したモデルも用意されていますので，使う目的に合わせて選択できます。

28本以上もの添付ソフトが付属し，さらに現在の標準になりつつある17インチ・ディスプレイが付属するモデル（**写真2**）が，なんと価格239,000円（ダイレクト価格）ですから，非常にコスト・パフォーマンスに優れているといえるでしょう。



《写真1》コンパクトなマイクロ・タワー筐体に，パワフルなAMD K6-2-300MHzを搭載



《写真2》17インチ・ディスプレイ・モデルに付属する美しいデザインのディスプレイ

《第1表》主な付属ソフト28本

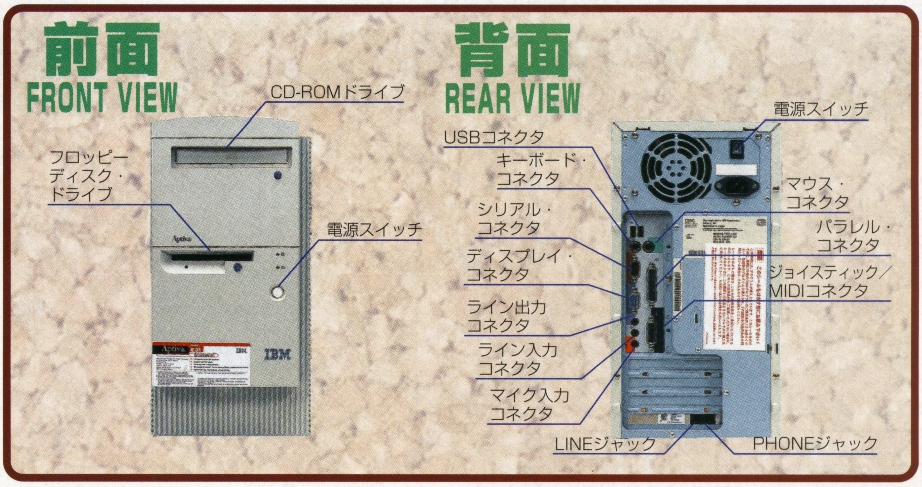
IBMインターネット接続サービス
インターネット 翻訳の王様 バージョン2.0
メールの王様 バージョン1.0
ホームページ・ビルダー バージョン3.0
ホームページ・プリント／ViaVoice 98日本語版
声でAptiva！／ProTALKER97／MailTouch
Microsoft Excel97／Word98
Outlook98 for Windows
Shogakukan Bookshelf basic／RingCentral
筆ぐりんと2／乗換案内　時刻表対応版
辞スパExtend／わが家のなんでも情報3
LivePix for Aptiva／画殿蔵衛門Ver.5.0
ヤマハ・ソフトシンセサイザS-YXG50
ローランド バーチャル・サウンド・キャンバスVSC-88 Ver2.0
マルチメディア・エクスプローラ
バンドル用フォント16書体／ConfigSafe 95
アップデートコネクター／Norton AntiVirus（OEM版）

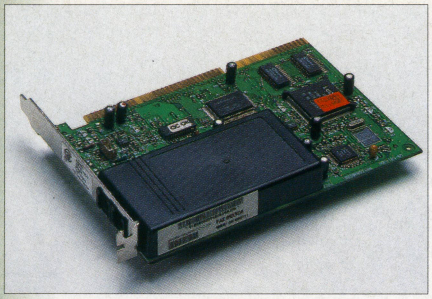
インターネットのことならまかせろ！

Aptiva E31シリーズは，インターネットを使用することに対して，万全の準備が用意されています。

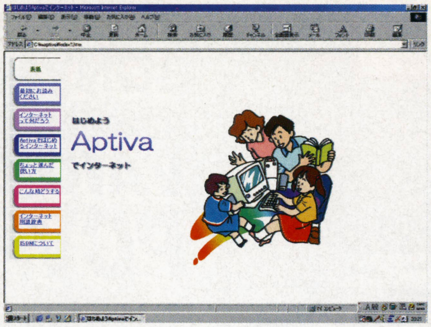
内蔵されているモデムは56k（V.90／k56flex）対応のボイス・ファックス・モデムです（**写真3**）。

もし，まだプロバイダに入会していない人は，IBM Global Networkへのサイ





《写真3》内蔵のボイス機能付きファックス・モデムは，V.90／k56 flexの二つの56k規格に対応している



《写真4》「Aptivaにようこそ！」は，Windowsの設定をAptiva用に最適化してくれる

《写真5》付属のアプリケーションは，専用のインストーラーを使って簡単にインストールすることができる

ンアップ・プログラムを使用すればいいでしょう。このソフトがあれば，最初の1か月は3時間まで無料でインターネットを楽しむことができます。

ウェブ・ブラウザ・ソフトは，「Internet Explorer 4.01」と「NetscapeNavigator 4.04」の両方が用意されています。ホームページを見ているうちに，英語ページにたどり着いたとしても安心。「インターネット翻訳の王様」があるので，ホームページの英文を自動的に日本語に翻訳してくれます。

ホームページを見ていて，そのページをプリンタで印刷したいなと思ったときは，ホームページの情報をまとめて印刷してくれる「ホームページ・プリント」があります。これで印刷しておけばホームページの内容を後からゆっくりと紙で読むことができます。

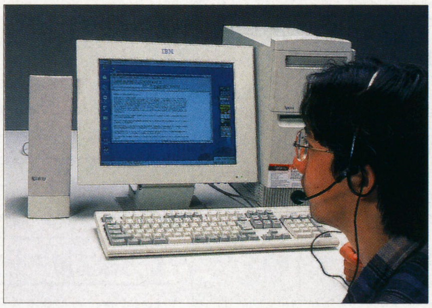
さらに，自分でホームページを作ってみたいという人のためには，「ホームページ・ビルダー バージョン3.0」が用意されています。このツールには，ftpソフトや画像作成ソフトなども付属しているので，誰にでも簡単にホームページが作成できるでしょう。

サポートも万全で初心者でも安心

IBMではユーザー登録をモデムを使ったオンラインで行なうことを推奨しています。これなら，買ってスグにサポートや保証を受けることが可能です。

また，「Aptivaへようこそ！」というプログラムによって，Windowsのことがよくわからない人でも，WindowsをAptiva E31シリーズに最適化することができます（**写真4**）。

もちろん，「Aptivaインストーラ」と



《写真6》ViaVoiceを使えば，パソコンを音声で制御することが可能になる

「ライブラリーCD」で，インストールされていない付属アプリケーションの組み込みもとても簡単です（**写真5**）。

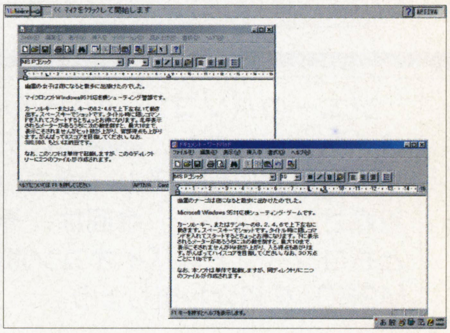
音声で制御できる未来派パソコン

Aptivaシリーズと言えば，テレビCMでおなじみの音声制御プログラム「ViaVoice（ビアボイス）」でしょう（**写真6**）。

ViaVoiceを使えば，キーボードの入力よりも3倍速く，文章を入力することができるとされています。最初のうちは，誤認識が多いのですが，認識させるコツをつかみ，さまざまな単語を登録していくことによって，だんだん認識率が高まっていきます。十分に使い慣れれば，実用的に使うことも夢ではないようです（**写真7**）。

ViaVoiceは，文章入力だけでなく，Windowsの制御にも使用することができます。声でWindowsのアプリケーションを操作することも可能なのです（**写真8**）。

このように，Aptiva E31シリーズの機能をすべて使いこなせば，これまでのパソコンとはかなりちがった，近未来的なパソコンの使いかたが可能になってきます。Aptiva E31シリーズは，一歩進んだ独自の使い道を追求したいユーザーにおすすめです。



《写真7》実際にViaVoiceを使って，文章を入力したところ。はじめのうちは誤認識が多いが，なれてくるとだんだんきちんと入力できるようになってくる

《写真8》音声認識，読み上げ，留守番電話など，さまざまなソフトを組み合わせて使うことで，ふつうのパソコンとはひと味ちがった使いかたができる

《E31シリーズの基本スペック表》

プロセッサー	AMD K6-2/300MHz
キャッシュ	1次64KB
	2次512KB
メモリー	64MB（256MB）
	DIMM×2
ハードディスク	6.0GB
CD-ROM	32倍速
ビデオ	ATI 3D RAGE Pro Turbo
	（AGP,1x）
	2MB
	640×480（1,677万色）～
	1,280×1,024（256色）／
	640×480（1,658万色）～
	1,024×768（6万5千色）
モデム	56K（V.90/K56flex）
	/ファックス14.4Kbps
オーディオ	SoundBlaster Pro互換，
	CrystalClear 3Dサウンド
拡張スロット	ISA×1（0），
	PCI / ISA×1（1）
拡張ベイ	3.5"×2（1），
	5.25"×2（0）
本体寸法/重量	190×370×384mm/8.6kg

Monthly Hardware Best Selection

今月のおすすめパソコン

※本体上の『MDデッキ』，『赤外線通信アダプタ』と左右に設置してある『15Wアンプ内蔵アクティブスピーカ』はオプションです

AMD K6-2 350MHz搭載でさらに高速！
光デジタル出力端子装備のAVパソコン決定版！

SONY

バイオコンポ
VAIO COMPO
PCV-M350L3／V7

オープン価格

販売予想価格

PCV-M350L3（液晶ディスプレイ・モデル）
価格290,000円ぐらい

PCV-M350V7（17インチ・ディスプレイ・モデル）
価格240,000円ぐらい

MDデッキ	MDS-PC1	価格54,000円
赤外線通信アダプタ	PCVA-IR2	価格10,000円
15Wアンプ内蔵アクティブスピーカ	SRS-Z750PC	価格13,000円

ソニーのパソコンVAIOシリーズには，人気のノート・パソコン，高機能なデスクトップ，そして家電感覚で使えるバイオコンポの3シリーズが用意されています。今回は，そのシリーズ中もっともコンパクトなバイオコンポの最新機種『PCV-M350』を紹介しましょう。

問い合わせ先
VAIOカタログセンター
☎03-5454-0700

オーディオ・ラックが似合うバイオコンポ

バイオコンポは，機能／デザインともに家電感覚で使えるパソコンとして作られています。

Qブリックなどのソニー製ミニコンポ・シリーズと同じ幅280mmの筐体は，オーディオ機器と重ねて置いてもまったく違和感を感じないデザインです。知らない人が見たら，これがパソコンだと気づかないのではないでしょうか。

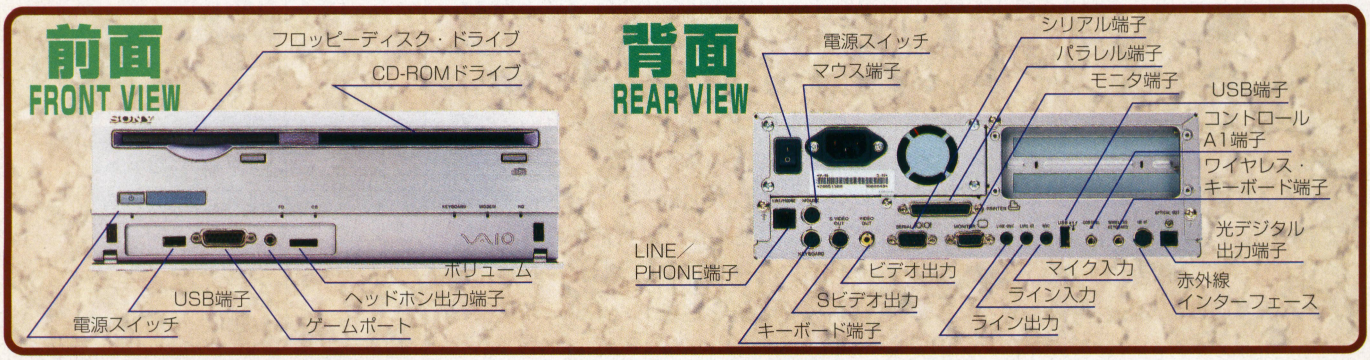
優れた静音設計が施されていることも，バイオコンポの特徴の一つです。パソコンの発する音の主な原因は，電源冷却用ファンの回転音，ならびにハードディスクの回転音です。バイオコンポでは，電源ファンの回転スピードをコントロールし，さらにハードディスクを吸音材で包むことによって，大幅に騒音を低減しています。そのため，電源が入った状態でもほとんどマシンの動作音が聞こえません。

バイオコンポの端子類は基本的に背面に用意されています（**写真1**）。前面には，フロッピーディスクおよびCD-ROMの挿入口があるだけで，非常にすっきりしたデザインになっています。前面下部には，カバーに隠されてUSB端子とゲームポート，ヘッドホン出力端子が用意されています（**写真1**）。

キーボードは，ワイヤレス・タイプのものが採用されています（**写真2**）。そのため，キーボード・ケーブルをユーザーの手元まで引き回す必要がありません。キーボード左右には，マウスと互換性のあるパッドとボタンが用意されているため，簡単な操作ならばマウスがなくてもキーボードだけで可能です。離れたオーディオ・ラックにバイオコンポをセットし，手元にはキーボードだけを置いて，操作するという使いかたが可能なのです。

なお，電池駆動のワイヤレス・キーボードは，ケーブルを接続することで電池なしで使用することも可能です。また，PS／2タイプのキーボードおよびマウス端子も用意されているので，フルサイズのキーボードやマウスを使いたい場合は，そちらを使用することも可能です。

《写真2》専用のワイヤレス・キーボードがあれば，キー入力もマウスの操作も離れたところから行なえる



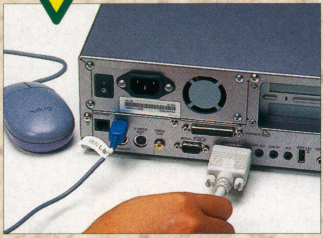
《写真1》バイオコンポの端子類

■セッティングしてみよう

ステップ①

▲液晶ディスプレイ・モデルの内容物

ステップ②



▲MOUSE端子にマウスを接続し，ディスプレイ・ケーブルを接続

ステップ③

▲液晶ディスプレイの背面に電源ケーブルとディスプレイ・ケーブルを接続

ステップ④

これで完成!

CPUが速い，音楽に強い，MIDIに強い！ 新しいバイオコンポはここがちがう！

これまでのバイオコンポは，CPUにMMX Pentium-233MHzを採用していました。ところが最新のバイオコンポでは，そのCPUが大幅にパワーアップ！ AMD製のK6-2-350MHzへと変更されています（**写真3**）。

これは，MMX Pentiumと同じCPUソケット規格である『Socket7』をそのまま採用することにより，システム価格を低価格に抑えたまま高性能化を実現したと言えるでしょう。バイオコンポの場合は，低価格化のためというよりは，むしろ筐体スペースの関係上Socket7 CPUを採用したものと思われます。

K6-2-350MHzへの変更は，単純にCPUの動作クロックが向上したというだけのことではありません。K6-2-350MHzでは，CPUとメモリのデータアクセス速度を表すバスクロックが，これまでの66MHzから100MHzへと引き上げられています。いわゆるPC100対応システムになっているのです。

メモリは，64MバイトのPC100対応SDRAMが一つ装着されています。SDRAMスロットは2スロット用意されているので，標準の64Mバイトをはずして差し替えることで，最大128×2＝256Mバイトまで拡張できることになります。

新バイオコンポのパワーアップ・ポイントとしてもう一点，光デジタル・オーディオ出力端子が追加されていることがあげられます。

旧機種でも，コントロールA1端子によって，ソニー製オーディオ機器を，バイオコンポ側からコントロールすることができました。しかし，今回光デジタルオーディオ出力が追加されたことにより，バイオコンポのCD-ROMドライブから直接オプションのMDデッキ（MDS-PC1）にデジタル・ダビングすることができるようになったのです（**写真4**）。

光デジタルオーディオ出力端子からは，CD-ROMドライブからのCDオーディオ以外にも，内蔵音源からのWAVE／MIDIサウンドをデジタル出力することも可能です。とくに内蔵音源は，676音色対応のXG互換ハードウェアMIDIに対応しているので，非常に高音質なコンピュータ・ミュージックの再生にも対応しています。

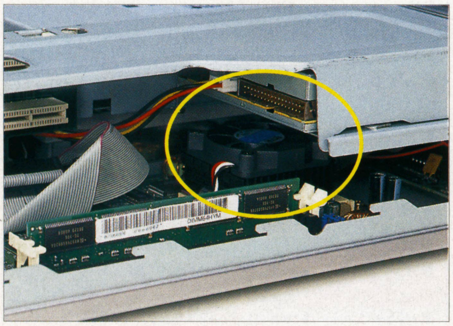
《写真5》外部オーディオ機器との連携を図る「Media Showcase」

外部オーディオ機器との連携に用意されたソフトが，「MD Editor」や「Media Bar」「Media Library」「Media Showcase」（**写真5**）など一連の「Digital Media Park」関連アプリケーションです。これらのソフトを使うことによって，面倒くさいMDへの文字入力作業なども非常に簡単に行なえるようになります。

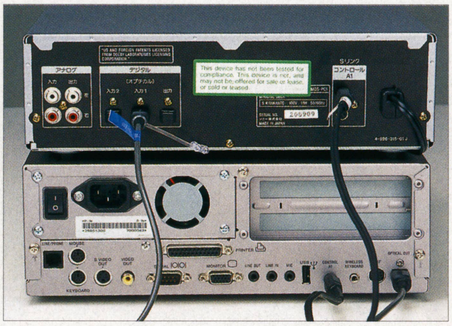
CD Textに対応したCDならば，あらかじめタイトルなどのデータが取り込まれるので，単純にダビング・ボタンを押すだけで，文字情報付きの録音が行なわれます。

そのほかにもたくさんの機能がつめ込まれているぞ！

バイオコンポは，付属するディスプレイによって，15／17インチ・ディスプレイ／13.3インチ液晶の3モデルが用意されています（**写真6, 7**）。ビデオ出力機能も用意されているので，ゲームなどをテレビの大画面に映しだして楽しむことも



《写真3》搭載されているCPUは，AMDのK6-2-350MHz。Socket 7最強のCPUだ。メモリもPC100対応SDRAMが2本までささる



《写真4》オプションのMDデッキを，新たに追加された光デジタル出力端子とコントロールA1端子で接続。これでCD to MDのデジタル録音が可能になる

可能です。

バイオコンポには，56kモデムが標準で搭載されています。インターネット接続ツールやブラウザ・ソフトなども標準インストールされており，インターネットへのアクセスも簡単に行なうことができます。モデムは最新の規格であるV.90とk56flexの両方に対応しているので，大抵のプロバイダに最高速度で接続できるはずです。

ビデオチップは高速なAGP ×2用ATI RAGE PRO TURBO。ビデオメモリは標準で4Mバイト搭載しているので，外部ディスプレイに接続すれば1,280×1,024ドット・フルカラー表示も可能です。K6-2に搭載された3DNow！テクノロジとともに，3Dアクションゲームなどは得意中の得意。付属ソフトとして，3DNow！テクノロジに最適化された3Dシューティング・ゲーム「インカミング」が用意されているので，その実力は買ってすぐに確かめることができます（**写真8**）。

このようなスリムな外見を見ると，バイオコンポには拡張性がないように思う人がいるかもしれません。しかし，バイオコンポには空きPCIスロットが二つ，USBバスも二つ用意されており，ふつうのデスクトップ・パソコンと同等の拡張性はちゃんと備わっているのです。

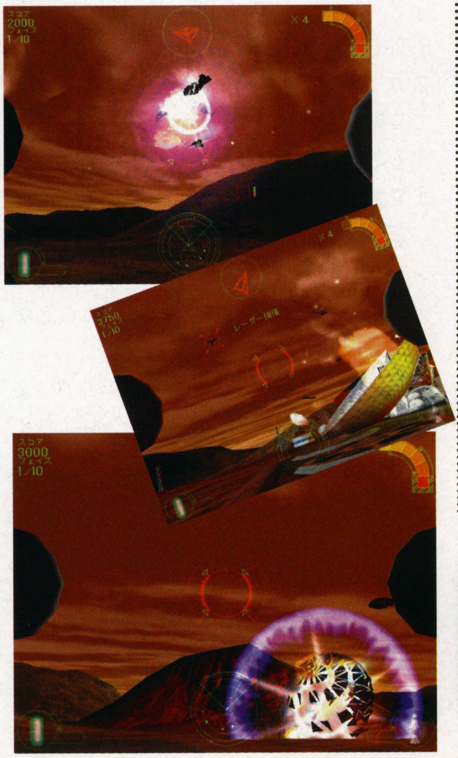
そのほか，バイオコンポには特徴的なオプションが用意されています。先ほど紹介したMDデッキをはじめ，赤外線通信アダプタを使えば，テレビやビデオなどのリモコンをバイオコンポで操作することができるようになります。

また，バイオコンポとデザインが統一されたスピーカも発売されています（**タイトル写真参照**）。15／17インチ・ディスプレイ・モデルには，ディスプレイに高品質スピーカが内蔵されていますが，液晶ディスプレイ・モデルにはスピーカはありません。本体内蔵のモノラル・スピーカだけでは物足りないので，あらかじめこちらを購入しておいたほうがいいかもしれません。

その他，さまざまな付属ソフトが盛りだくさんであり，外見だけでなく中身も充実したパソコンといえるでしょう（**第1表**）。

《写真6》バイオコンポには，15／17インチ・ディスプレイ・モデルも用意されている（写真は17インチ・ディスプレイ）

《写真7》液晶ディスプレイは，高品質な13.3インチTFTタイプ。発色が美しいのが特徴だ



《写真8》付属ソフト「インカミング」は，3D Now! テクノロジーに最適化されており，新バイオコンポの実力を余すことなく引き出してみせる

《第1表》主な付属ソフト

シューティングゲーム「インカミング」PostPet Ver.1.1
KaraOK!
Mixman Studio
PictureGear Ver.2.5 SE
など

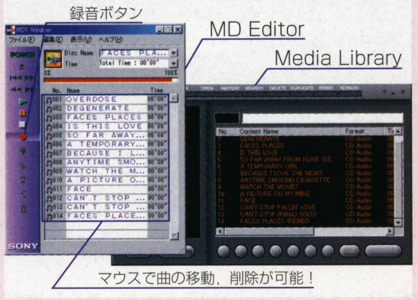
《PCV-M350シリーズの基本スペック表》

CPU	AMD K6-2／350MHz
キャッシュ	1次64k
	2次512k（PBSRAM）
メモリ	64M（256M）
	DIMM×2
ビデオ	ATI 3D Rage Pro Turbo
	（AGP×2）
	4Mバイト
	640×480(1,677万色)～
	1,280×1,024(1,677色)）
ハードディスク	6.4G
オーディオ	Sound Braster Pro互換
CD-ROM	24倍速（スロットイン）
モデム	56k（V.90／K56flex）
	/ファックス14.4Kbps
拡張スロット	PCI×2
拡張ベイ	なし
サイズ	280×92×355mm
	7.6kg
そのほか	光デジタル出力端子
	コントロールA1端子
	USB×2

CDからMDへダビングしてみよう！

まず音楽CDをバイオコンポのCD-ROMドライブに挿入します（**写真A**）。つぎにMedia Libraryを起動し，CD TEXTが認識されたら，MDダビング・ボタンを押すと，MD Editorが起動します（**写真B**）。ここで録音ボタンを押せばダビングが開始されます。なお，MD Editorのリストに登録されている曲名の順番を入れ替えたり削除することで，編集することも可能です。どうです，簡単でしょ？

《写真A》CD-ROMドライブに音楽CDを挿入



《写真B》左がMD Editorで右がMedia Library

Monthly Software Best Selection
今月のおすすめソフト

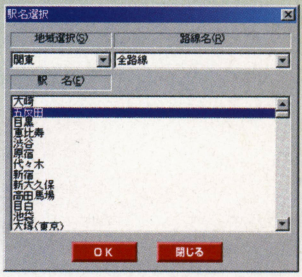
冬休みに，受験に大活躍！
国内の移動はこのCD-ROMにおまかせ！
時刻表のナビゲータ

JTB時刻表
ダイヤナビ '98 Ver.2

Windows95／98対応　価格15,000円

問い合わせ先
JTB出版事業部ダイヤナビ係
☎03-3477-9546

《画面1》ダイヤナビのメイン画面



《画面4》出発地点を入力

時刻表データがまるまるつまっている！

旅行や移動のために開く時刻表。目的地に何時に着くためには，何時に出発してどこでどう乗り換えてと，時刻表をいろいろと調べながら迷うことがあると思います。

そんな煩雑な作業を回避するため，CD-ROM1枚にJRをはじめ，私鉄，航空，長距離バスなどの各種交通機関の時刻データを収録。経路や乗り物，時刻，運賃などをもとに，適切な旅行を案内してくれるソフトが，今回紹介する『JTB時刻表 ダイヤナビ'98 Ver.2』(以下ダイヤナビと略)です(**画面1**)。

出発する駅，到着する駅，出発時刻，または到着時刻を設定すると，ダイヤナビは運賃と料金を検索し，さまざまなパターンを提示してくれます。

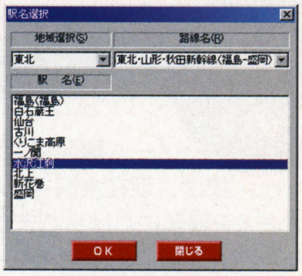
さっそくデータを検索してみよう！

それでは，五反田から出発して，11月5日の午後1時に東北新幹線の水沢江刺という駅へ着くにはどうすればいいのか調べてみましょう。

まず最初に，[時刻・運賃]を押して検索モードに画面を切り替えます(**画面2**)。今回の検索の場合は，到着時間から算出するため，まずは[到着日時から検索]ボタンを押して時間の設定を行ないます。ここで，到着日時である11月5日の午後1時を入力(**画面3**)。

つぎに[出発]ボタンを押して，出発地である五反田を入力(**画面4**)。続いて[到着]ボタンを押して，行き先を入力します(**画面5**)。

《画面2》時刻・運賃の検索画面



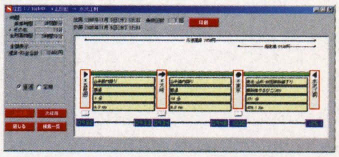
《画面5》到着地点を入力

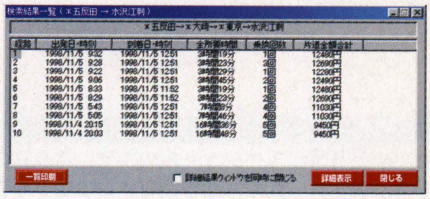
これで入力は完了です。さっそく[実行]ボタンを押して検索を開始します(**画面6**)。なお，検索時間は目的地までの距離，CD-ROMの速度，CPUの速度に左右されます。

《画面3》目的地への到着時刻を入力

《画面6》[実行]ボタンを押して実行開始！

さて検索結果ができました(**画面7**)。ダイヤナビは，一番短時間で到着できる経路を中心に10とおりの結果を出力しています。この検索結果一覧によって，全所有時間，乗り換え回数，片道金額合計などの傾向を見ながら経路の検討ができるわけです(**画面8**)。


《画面7》目的地まで最短時間で到着する検索結果


《画面8》その他の検索結果

インストール不要の手軽さ！

ダイヤナビは，CD-ROMから直接実行できるため，ソフトをハードディスクにインストールする必要はありません。ですから，CD-ROMドライブが付いているマシンがあれば，いつでもどこでもスグに使うことが可能です。

なお，ダイヤナビはダイヤ改正に合わせて新バージョンを年4回発売する予定です。アップデートの場合，1回5,000円。3回連続の場合，10,000円に割り引きされます。

近頃は，自由に使えるパソコンを提供してくれるホテルもあるので，旅行や受験の際にはぜひダイヤナビを携帯して，効率よい経路検索をしてみてはいかがでしょうか。

ゲーム・クリエイター・スクール・ガイド

秋も深まり，進路決定も大づめになってきました。将来本気でゲーム・クリエイターを目指す人は，スクール説明会や体験入学に大忙しの日々を送っていることでしょう。そんなみなさんのために，ゲーム・クリエイター・スクールの情報を一挙公開します。

授業カリキュラム，学習機材，就職実績などは各スクールによってさまざま。また，「目指す職種」や「就職を希望するメーカー」といった条件も，スクール選びのポイントになります。それらの条件をチェックしたうえで，自分の納得できるスクールを見つけだしてください。

ワンポイントアドバイス その1 ～ゲーム・クリエイター・スクールの基礎知識～

ゲーム開発に関係する講座を開設している学校は，現在全国で3,000近く存在します。それらは大きく2種類にわけられます。一つは，学校法人のマルチメディア系専門学校が，ゲーム・クリエイター・コースを設置しているものです。そしてもう一つは，ゲーム・クリエイター・スクールとして独立して機能しているものです。最近は大学でも，情報処理系の学科がゲーム開発の講義を取り入れはじめていますが，まだまだ数は多くありません。

残念なことに，ゲーム・クリエイター・スクールを卒業したからといって，すべての人がゲーム・メーカーに就職できるわけではありません。しかし，最新機材に触れ，同じ目的を持つライバルたちと競い合いながら勉強できることは，ゲーム・クリエイター・スクールの大きなメリットです。

ワンポイントアドバイス その2 ～どんな職種を目指す？～

年々ゲームが大作化するにともない，ゲーム制作も分業化が進んでいます。一口にゲーム・クリエイターと言っても，つぎに紹介するようにさまざまな職種があるのです。「この職種のプロになる！」という明確な目的があるのなら，最初から学校で用意されている専用講座で知識や技術を深めるといいでしょう。まだどの職種がいいか悩んでいる人は，基礎から専門講座に進む講座が用意されているかチェックしましょう。

ディレクター

決められた予算とスケジュールの中で，より完成度の高い作品を作ることを目指すチームのまとめ役です。プログラムやデザイン，サウンドなど幅広い知識が要求されます。

ゲーム・デザイナー（プランナー）

ゲームの核となるアイデアを考え，企画書や仕様書にまとめる人です。ゲーム全体の方向性を決める重要な役割で，ディレクターを兼ねることもあります。

プログラマー

仕様書に従ってプログラムを入力し，各素材をコンピュータ上にまとめあげていく仕事です。最終的なゲームの完成度は，プログラマーのウデにかかっているともいえます。

グラフィック・デザイナー

キャラクターや背景などゲームの中のグラフィックを描く人で，最近は2Dより3Dが主流になっています。技術の進歩にともない，ゲームにおけるデザイナーの役割は年々大きくなってきています。

サウンド・デザイナー

音楽や効果音を作る仕事です。曲作りの環境がよくなってきているため，技術よりも作曲家としての能力が高い人が求められるようになってきました。

企業からのメッセージ

要チェック!!

人気ゲーム・メーカー5社に,「どんな人材を求めているのか？」ということを質問してみました。プロのゲーム・クリエイターになるための重要なポイントが含まれているので，要チェックです！

株式会社セガ・エンタープライゼス　人事部　松岡伸幸氏

ゲーム・クリエイターになりたいと思っている人は，ゲームの知識があるからといって，ゲームが作れるようになるわけではないということを覚えておいてください。いろんなことに興味を持ち，幅広い知識と経験を積んでください。ゲーム以外でも，深い知識と経験に裏づけされた得意分野をいくつか作っておくとよいでしょう。

日本ファルコム株式会社　中原嘉伸氏

当社が求めている人材は，学歴や経歴はまったく関係ありません。「何かを表現してみたい」という強い想いを持っている人，そしてそれを実際に作りあげる力を持っている人なら，初心者でも歓迎します。

株式会社システムソフト　東京営業所　都竹喜寛氏

「作り手」と言われる人たちは，よくも悪くも個性が強いものです。しかし，自分に固執するあまり，まわりが見えなくなるようでは困ります。ときには，自分のことを客観的に見つめ直してみるとよいでしょう。また，ゲーム以外にも趣味を持つこと，世の中の動向を知ること，買い手の立場で考えられることなどが大切です。バランスのとれた人が求められているのは，ゲーム業界でも同じです。

株式会社コーエー　総務部人事課　兵土小百合氏

当社では,「独創的な発想があり，それを表現する手段を持っている人」「他人の意見のよい部分はとり入れ，悪い部分についてはどう改善したらよいか助言できる人」を採用したいと考えています。新卒の人なら，まったくの未経験でも問題はありません。重要なのはコミュニケーション能力です。ふだんから多くの人と接し，自分の意志がちゃんと伝わっているか，他人の言葉を正しくとらえているか確認するようにしてください。

株式会社アートディンク　広告宣伝課　平塚浩志氏

当社は,「ゲームに限らず広範な知識がある人」,「技術力に関して向上心を持っている人」，そして「コミュニケーション能力がある人」を積極的に採用したいと考えています。ゲーム業界を目指す人は，まず自分なりの目標を立ててみてください。そして，自己実現に向けて今何をすべきなのかを考え，早速行動に移してください。このとき，人から指示されるのではなく，自分から動いてみることが大切です。そのうえで，プログラマーならコンピュータに関する基礎知識を，グラフィッカーなら基礎デッサン力を身につけるようにすればよいでしょう。

東京ゲームショウ

「東京ゲームショウ'98秋」開催！

10月9日(金)～11日(日)の3日間,「東京ゲームショウ'98秋」が幕張メッセで開催されました。「東京ゲームショウ」は平成8年8月，国内初のゲームソフトウェアメーカーの団体である社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（略称CESA）の設立記念行事として開催されたのがきっかけです。翌年からは春と秋の年2回開催となり，今回で5回目となります。今回の東京ゲームショウは，これまで最大の規模で催され，92社が出展。3日間の来場者数は156,455人にのぼりました。

「TOKYOゲーム賞～がんばれ！未来のクリエイター」受賞作品決定！

その中で，一般公開日の10月10日（祝）にイベント開催場で行なわれた「TOKYOゲーム賞～がんばれ！未来のクリエイター」の受賞作品が決定しました。この賞は，アマチュアのクリエイターが制作したオリジナル・ゲーム作品をプロのゲーム・クリエイターや専門雑誌の編集長らが審査し，優れた作品を表彰するものです。応募総数46作品のうち9作品がノミネートされ，会場内で紹介されました。

各賞は右のとおりです。

『TOKYOゲーム賞～がんばれ！未来のクリエイター』受賞作品一覧

賞部門	作品名	スクール／チーム名／チーム代表
最優秀賞	CRYSTAL DUST	アイマックスアカデミー
優秀賞	クロームクロニクル～鉄腕の蒸気船～	コナミコンピュータエンタテイメントスクール AMPLIFIER
	BLOW AWAY	アミューズメントメディア総合学院 藤井　亮
審査員特別賞	MAG	新潟コンピュータ専門学校　漢道（をとこみち）
	MAGICAL STONE	コナミコンピュータエンタテイメントスクール 大類裕鎮

アミューズメントメディア総合学院

●問い合わせ先●
東京校
〒150-0011
東京都渋谷区東2-29-8
📞0120-41-4600
交通：JR山手線・埼京線・地下鉄日比谷線恵比寿駅から徒歩5分
大阪校
〒532-0011
大阪府大阪市淀川区西中島3-12-19
📞0120-41-4648
交通：JR新大阪駅から徒歩10分，地下鉄御堂筋線西中島南方駅から徒歩2分，阪急京都線南方から徒歩3分
ホームページ：
http://www.amgakuin.com/
e-mail：info@amgakuin.com

業界直結で真のクリエイターを育成

東京と大阪に校舎を構えるアミューズメントメディア総合学院は，ポニーキャニオンをはじめとするフジサンケイ・グループ各社や，業界トップといわれる制作会社と直結したネットワークで結ばれています。そのネットワークを活かしたカリキュラムは，現場の技術やアイデアを，すばやくそして詳しく伝える実践的な内容になっています。

そんな学院の特徴を代表するのが“現役のプロ講師陣”です。厳しい現場で日々活躍している講師たちは，時にきびしく，時にやさしく現場のナマの声と必要なノウハウを教えてくれます。また，実際に作品を“創る”ことに重点をおいた授業は，最新のマシンを使い，現場と同じやりかたで進められていきます。たとえば入学して半年後には，共同制作の課題があたえられ，他の学科の仲間とチームを組んで作品を作りあげます。

業界とのネットワークは，“ワークシップ制度”としても活かされています。この制度は，実際に現場に出てプロと一緒に仕事を行なうもの。現場実習という形でカリキュラムに組みこまれていますが，ワークシップ先のゲーム・メーカーにそのまま就職を決める生徒もたくさんいるとのこと。やる気さえあれば，つねに就職&デビューへのチャンスが用意されています。

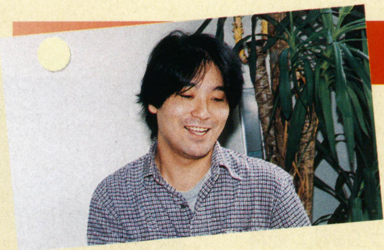
東京ゲームショウで学院は生徒作品を展示。作品のレベルの高さから人気を集め，配布用のCD-ROMはアッというまに品切れになってしまいました

カリキュラム説明や体験授業が受けられる説明会。卒業生が制作に参加した製品の展示もあり，学院の実力を実感できます。入学を考えている人は，ぜひ参加してください

学院説明会&体験入学情報

●開催日時，場所
東京校：11月14日（土），28日（土），12月12日（土），1月23日（土）
大阪校：11月21日（土），12月19日（土），1月24日（日）
いずれも14:00開始。参加を希望する人は，事前に上記フリーダイヤルにてご予約下さい。
●当日の内容
学校概要説明：
カリキュラムや就職説明，入学相談など
体験授業：
学校見学もかねて授業を体験します

先輩からのアドバイス



藤井 亮さんはゲーム企画シナリオコースの2年生。20人以上の学生が参加した大作ゲーム『BLOW AWAY』の制作で強力なリーダーシップを発揮し，完成に導いた実力者です。

—学院の魅力を教えてください。

ワークシップ制度です。現場に出てはじめてわかることがたくさんありますから，僕にとっても貴重な経験になりました。それからマシン環境が整っていて，いつでも自由に使えることも魅力だと思います。

—今勉強していることは？

スカラシップチームというのに参加させてもらって，学院の支援のもとでゲームを制作しています。課題に関係なく，日ごろから自分達でゲームを制作していたんですが，学院側がその自主性を認めてくれたんだと思います。

—学院のバックアップ体制は？

やる気さえあれば，チャンスはいくらでも与えてくれます。でも，受身ではだめですね。大切なのは,その環境を自分でどう利用するかです。

—これからゲーム・クリエイターを目指す人たちにアドバイスをお願いします。

現場に出れば，ゲームで遊ぶ人からゲームを作る人になるわけです。だから，プロを志す人は，ゲームを作り手の目で見るクセを付けることが大切だと思います。

藤井さんたちが制作した大作ゲーム『BLOW AWAY』（Windows版）。東京ゲームショウの“TOKYOゲーム賞〜がんばれ！　未来のクリエイター〜”で優秀賞に選ばれました

夢のままでは終わらせない。
キミの明日を応援したい。

体験説明会
東京校 11/28(土) 12/12(土)
■時　間：開始14:00～ ■会　場：東京校
大阪校 11/21(土) 12/19(土)
■時　間：開始14:00～ ■会　場：大阪校
※体験説明会のお申し込みは下記フリーダイヤルへ
追って詳細をお送りします。
申込受付中！

東京校　夢を追う。プロになる。　大阪校

アミューズメントメディア総合学院

東京校

大阪校

東京校・本科【全日制】
現場直結主義でクリエイターを養成
99年度生 入学願書受付中!!

- ■ゲームクリエイター科（2年制）
  - □ゲームプログラムコース……●ゲームプログラミングに必要な技術を実践重視で学ぶ
  - □ゲーム企画シナリオコース……●企画書の作成からゲームシナリオの書き方まで指導
  - □ゲームグラフィックコース……●キャラクターメイキングの技術などゲームグラフィッカーとして業界で活躍
- ■ゲームクリエイター研究科（3年制）……●ゲーム制作全般にわたる幅広い知識を身につけ、将来のゲームプロデューサーを育成
- ■CGアーティスト科（2年制）
  - □CG映像コース……●映画・CM・TVなどの3Dムービーやプロモーションビデオなどのデジタル映像を作るアーティストを育成
  - □CGデザインコース……●デジタルツールを駆使して雑誌やCDジャケット、ポスター等をデザインするCGデザイナーを育成
  - □マルチメディアコース……●CD-ROMやインターネットなどで使う映像や音楽をデジタル作成できるクリエイターを養成
- ■声優タレント科（2年制）……●アニメ・ゲーム・ラジオ・TV・CM・映画・舞台など　プロデビューへの道
- ■アニメーター科（2年制）……●アニメ監督・作画監督、キャラクターデザイン、原画などアニメ業界で活躍する人材を育成
- ■コミック科（2年制）……●少年マンガ・少女マンガ・ファンタジーコミックなどオールジャンルでマンガ家指導
- ■ノベルスライター科（2年制）……●小説・シナリオライター・コミック原作などの分野でプロの作家を目指す

大阪校・本科【全日制】
現場直結主義でクリエイターを養成
99年度生 入学願書受付中!!

- ■ゲームクリエイター科（2年制）
  - □ゲームプログラムコース……●ゲームプログラミングに必要な技術を実践重視で学ぶ
  - □ゲーム企画シナリオコース……●企画書の作成からゲームシナリオの書き方まで指導
- ■CGアーティスト科（2年制）……●CGツールを使ってCG作品を作成し、映像業界やデザイン業界を目指す
- ■声優タレント科（2年制）……●アニメ・ゲーム・ラジオ・TV・CM・映画・舞台など　プロデビューへの道
- ■コミック科（2年制）……●少年マンガ・少女マンガ・ファンタジーコミックなどオールジャンルでマンガ家指導
- ■ノベルスライター科（2年制）……●小説・シナリオライター・コミック原作などの分野でプロの作家を目指す

資料請求・説明会のお問い合わせはフリーダイヤルで
東京校 フリーダイヤル 0120-41-4600
大阪校 フリーダイヤル 0120-41-4648
学校見学 毎日受付中!

学院提供番組
ON AIR中!

「國府田マリ子のGM」
ラジオ大阪（1314KHz）毎週土曜　22:00～23:00
パーソナリティ：國府田マリ子

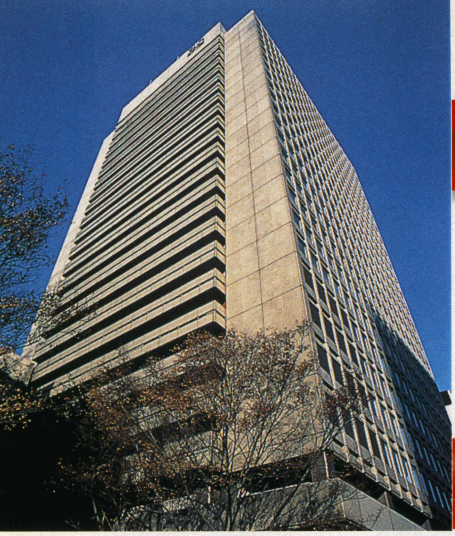
「TV Game Redions R」
ラジオ大阪（1314KHz）毎週日曜　21:00～21:30
○STVラジオ　25:30～26:00○東海ラジオ　21:30～22:00
○KBCラジオ　26:00～26:30[3局とも毎週日曜ON AIR中]
パーソナリティ：内藤寛　豊嶋真千子　高橋真純

「小森まなみの君がそばにいれば」
文化放送（1134KHz）毎週金曜　26:30～27:00
パーソナリティ：小森まなみ（声優）　西田公久　久保さゆり（学院在学生）

入学案内無料進呈 FOR YOU

申込方法
官製ハガキ またはFAX にて下記項目を明記の上、下記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢・生年月日、4.学校・学年（職業）、5.電話番号、6.志望校（東京・大阪）、7.志望学科、8.雑誌名
■ハガキ：〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 アミューズメントメディア総合学院 マイコンベーシック⑪係
■FAX：03-3406-5070

【東京校】〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 最寄駅／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分
【大阪校】〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-885-6010 最寄駅／JR「新大阪」徒歩10分・地下鉄御堂筋線「西中島南方」徒歩2分・阪急京都線「南方」徒歩3分



コナミコンピュータエンタテイメントスクール

KCEスクール東京本校

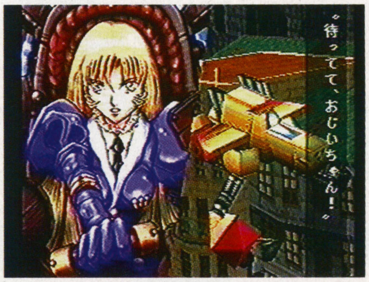
●問い合わせ先●
〒106-0032
東京都港区六本木1-4-30
KCEスクール入試事務局
☎03-3224-0573
交通：地下鉄日比谷線六本木駅または銀座線・南北線溜池山王駅から徒歩10分
ホームページ：
http://www.konami.co.jp/
e-mail：school@konami.co.jp

コナミで活躍できる実力を養成

ゲームメーカー「コナミ」で開発者として活躍できる人材を育成する目的で創られたのが，コナミコンピュータエンタテイメントスクール（以下KCEスクール）です。レベルに合わせて「予備校」「本校」「実践校」の三つにわかれており，新入生は自分の実力に合わせて「予備校」か「本校」に入学します。「予備校」では，初心者を対象に「本校」への進学に備えてゲーム制作の基礎を学びます。「本校」の授業は制作実習が中心。その後，実力を認められればコナミグループ開発会社に併設されている「実践校」に進学し，実際に商品開発にかかわる実践授業が行なわれます。

卒業生は全員コナミに就職できますが，コナミで開発者として通用する技術水準に達したときはじめて卒業が認められます。したがって，早期卒業を決める人がいる一方で所定の教育基準期間をオーバーする人も出てきますが，それだけに生徒のレベルは高く，即戦力として通用する技術を着実に身につけることができます。もちろん，コナミ以外の会社に就職を希望する人にも指導を行なっていますので安心してください。

短期コースとして，'98年11月から「CGデザイナー養成コース」が，'99年1月からは「ホームページデザインコース」が東京本校と神戸本校で開設される予定です。



KCEスクールの生徒作品『クロームクロニクル～鉄腕の蒸気船～』。東京ゲーム賞で優秀賞に選ばれました。応募総数46作品中9作品がノミネートされましたが，うち4作品はKCEスクールの生徒作品！　生徒のレベルの高さがわかります

写真上：学習環境は最高にぜいたく。プロもうらやむ最新機材をズラリとそろえています。

写真右：KCEスクール神戸本校

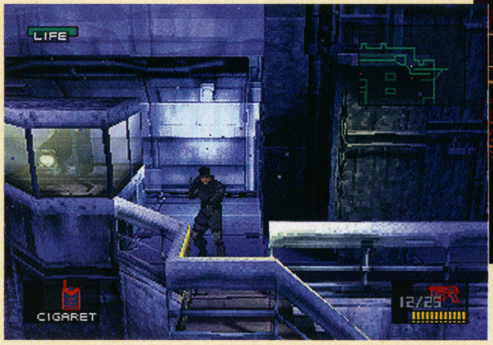
スクール説明会情報

●開催日時&場所
毎週金曜日の18:00～20:00に，東京本校と神戸本校でスクール説明会を開催します。参加を希望する人は事前に予約してください。

先輩からのアドバイス

重野建一郎さん（写真右）と牧村亮治さん（写真左）はKCEスクールの実践校生。ふたりとも実践授業として大ヒットゲーム『メタルギアソリッド』の制作に参加した実力者です。

ーKCEスクールを選んだ理由は？
重野・牧村：コナミゲームのファンだというのはもちろんですが，この学校なら，卒業すれば確実にゲーム会社に就職できると思ったからです。
ー制作実習が中心だそうですが，自分なりに気をつけていたことは？
重野：与えられた課題をただこなすだけではダメですね。絶対に手を抜かない，ラクをしないのは当然で，そのうえに自分なりの工夫を加えるようにしていました。ほかの人と差をつけるには，それくらいしないと。
ー本物の制作現場に出て感じたことは？
牧村：やっぱりうれしかったです。小島監督の作品制作に参加できたんですから。でも，商品を作るわけですから，誰もが納得する完成度に仕上げなければならないというプレッシャーが大きかったです。また，作品の完成度を高めるとともに，作業スピードも要求されるので大変でした。でも，このプレッシャーを勉強できたのは貴重な体験だと思います。



大ヒットゲーム『メタルギアソリッド』。重野さんはイントロ部分のシナリオ企画に，牧村さんはサウンド制作に参加しました

KCEスクール東京ゲームショウで大活躍!!

KONAMI

KCEスクール生 TOKYOゲーム賞優秀賞受賞!!

平成10年10月10日東京ゲームショウイベントステージで「東京ゲーム賞〜がんばれ!未来のクリエイター」授賞式が行われました。
「東京ゲーム賞〜がんばれ!未来のクリエイター」は、アマチュアクリエイターが制作したオリジナルゲーム作品をプロのクリエイターや専門誌の編集長が審査し優れた作品を表彰するもので、受賞候補作品として9作品がノミネートされ（なんとノミネート9作品中4作品がKCEスクール作品）、「クロームクロニクル〜鉄腕の蒸気船〜」と「MAGICAL STONE」が受賞しました。

コナミへ15名入社! 予備校生24名も半年で本校へ進学!

今月またコナミ入社決定者誕生。これで合計15名の実践校生がコナミへ入社しました。
また、10月には予備校生の中で24名の学生が早期に本校へ進学を果たしました。
その早期進学者、東京本校プログラムコースの兼吉くんからのメッセージ。
「ゲームクリエイターを目指すためにゲームスクールは大変為になると思います。技術や知識が得られるというのもありますが、同じ志を持つ仲間と知り合うきっかけにもなるからです。KCEスクールでは技術だけではなく、その人の個性やアイディアも評価の対象になるので、ゲームだけでなく様々な知識を身に付ける様にして下さい。」
あなたにもきっとチャンスはある。

通年募集、通年入学!

KCEスクール予備校はいますぐ入学が可能です（毎月1日入学）。　大学生・社会人に最適な夜間基礎コースも開講中!

KCEスクール短期コース受付中

KCEスクールでは、短期間で基礎から応用までを学びたい方や昼間時間のない社会人や就職の為のダブルスクールを考えている方に向けて短期コースも開講致します。

ホームページデザインコース
平成11年1月開講　毎週金曜日　全11回（3カ月）
受講料　**15万円**

KCEスクールからのお知らせ

KCEスクールでは来年4月に3つの新規コースを開講します。
開講するのは3DCGコース・ディレクターコース・シナリオコース。
（ディレクターコース・シナリオコースは東京本校のみ開講です。）

資料請求方法 ※電話・インターネットでも請求できます。

■資料請求方法は、ハガキ又は封書に下記事項を記載の上ご請求ください。なお、正面に「平成11年度資料請求」と朱書きして下さい。

［記載事項］ 1.住所（郵便番号、県名も記載して下さい）2.電話番号 3.氏名（ふりがなをつけて下さい）4.年齢 5.性別 6.在学学校名・学年（お勤めの場合は最終学歴・会社名）
［請求先］ 〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30 KCEスクール入試事務局 TEL 03（3224）0573（代）（お問い合わせは　9:00〜17:00 土曜・日曜・祝祭日を除く）
■定　　員＝本校・予備校の全コース合わせて400名/男女
■入学資格＝高等学校を卒業した方・平成11年3月高等学校卒業見込みの方・高等学校卒業に準じる資格を有する方。

KCEスクール説明会

参加ご希望の方は、お電話にてお早めにお申し込み下さい。

日時　毎週金曜日 18:00〜
場所　KCEスクール 東京本校・神戸本校

KCEスクール予備校	KCEスクール本校	KCEスクール実践校
●プログラム基礎コース ●ディレクター基礎コース	●プログラム本コース ●3DCG本コース	●プログラム実践コース
●音響サウンド基礎コース ●シナリオ基礎コース	●音響サウンド本コース ●ディレクター本コース	●音響サウンド実践コース
●CG基礎コース	●映像デザイン本コース ●シナリオ本コース	●映像デザイン実践コース
		●3DCG実践コース

KCEスクール
コナミコンピュータエンタテイメントスクール

平成11年度生 募集中!!
●インターネット情報サービス（最新情報はこちらで）
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp

TEL 03（3224）0573（代）
コナミは東証・大証一部上場会社です。

デジタルエンタテインメントアカデミー

●問い合わせ先●
〒169-0074
東京都新宿区北新宿1-5-2　佐藤ビル4F
☎03-5330-2870
ホームページ：http://www.d-e-a.co.jp
e-mail：shiryo@d-e-a.co.jp

有名ゲーム・メーカー20社が共同で設立

デジタルエンタテインメントアカデミー（以下DEA）は，業界をリードする有名ゲーム・メーカー20社が，真のゲーム・クリエイター育成のために共同設立したスクールです。そのため，企業レベルの開発ノウハウをいちはやく吸収することができるのが特徴です。発売前のゲームをテストプレイしながら勉強する「発売前テストプレイ体験会」をはじめ，第一線で活躍する有名クリエイターによる特別講義など，DEAならではの授業が多数用意されています。

カリキュラムは1年次に基礎を勉強し，2年次でプログラムかグラフィックデザインのコースに分かれて制作実習を行ないます。さらに2年間修了した人にはマスターコースが用意されており，実際の開発現場と同様の環境で勉強することで，より一層の技術力アップを目指します。

また，より深く広く学びたいと考えている人には，プログラムとグラフィックをはじめ，企画やサウンドに関しても豊富なゼミが用意されています。

通常の授業に加え，DEAならではの特別授業を多数用意。実力アップはもちろん，「やる気」もドンドン引き出してくれます

DEAの生徒作品。最新の学習機材を使って，思いどおりに作品を作ることができます

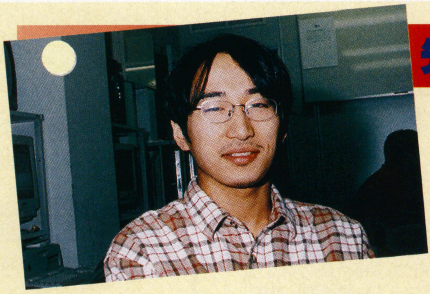
デジタルエンタテインメントアカデミー資本参加企業一覧

アスキー，アトラス，エニックス，カプコン，コーエー，コナミ，コンパイル，スクウェア，セガ・エンタープライゼス，ソニー・コンピュータエンタテインメント，タイトー，ティーアンドイーソフト，テクモ，ナムコ，任天堂，ハドソン，バンプレスト，マイクロキャビン，マイクロソフト，メディアワークス（五十音順）

学校説明会情報

カリキュラム説明，校内見学，生徒作品の展示などを行なう説明会を，次の日程で開催します。
11月15日（日），12月6日（日），
1月30日（土）には制作発表会が同時開催
当日は14:00スタート。参加を希望する人は，事前に予約してください。

先輩からのアドバイス



山本英治さんはプログラムコースの2年生。現在はチームによる卒業作品『Multi House』を制作中で，リーダーとして7人のメンバーをとりまとめています。

—ゲーム・スクールに入学した理由は？

もともとゲームのプロデューサーになりたかったんです。それで大学で経営学を勉強しながら，独学でゲームの勉強をしていたんですが，やはり独学では限界がありました。

—DEAを選んだ理由は？

先生が第一線で活躍しているプロだったからです。

—実際に入学してみてどうでした？

やっぱり先生は一流です。質問を100すると120くらい答えを返してくれますから。

—有名クリエイターによる特別講義があるとのことですが？

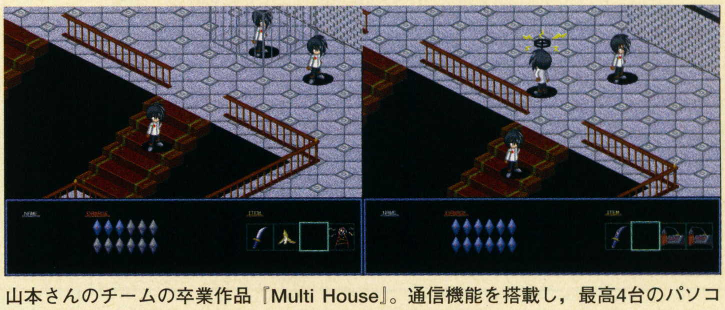
第一線で活躍している人の考え方に触れられるのは貴重な経験だと思います。接してみると，すごい人というのは全身からオーラを発しているのがわかりますよ（笑）。

—課題制作ではチームのまとめ役だそうですが，苦労した点は？

チームのリーダーとして，とにかく自分自身ががむしゃらにやりました。そうすれば，ほかの人もさぼっているわけにはいかないでしょう。

—これからゲーム業界を目指す人にひとことお願いします。

必要なのはやる気と根性。あとは自分を信じてひたすらやるだけです。


山本さんのチームの卒業作品『Multi House』。通信機能を搭載し，最高4台のパソコンを使って対戦プレイが可能。掲載した左右の画面写真は，違うパソコンから同一状況を見たところで，非常に完成度の高い作品です

DEA
DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY

プロ魂、注入。

第8期生 入学願書 受付中!!

(募集定員数に制限があるため、お早めに出願してください。)

学校選びから、すでにプロへの一歩がはじまっている。

ゲーム業界は、即戦力となる人材を常に必要としています。そのため、ハード・ソフト・OS・出版などの有力メーカー20社が資本参加し、業界に望まれる人材を育成するために「デジタルエンタテインメントアカデミー」を設立しました。“ゲーム開発の神髄を学び、真の開発者になりたい”。そんな言葉を現実へと導くため、講師一同、精一杯の指導を心がけています。

●資本参加企業●

アスキー／アトラス／エニックス／カプコン／コーエー／コナミ／コンパイル／スクウェア／セガ・エンタープライゼス／ソニー・コンピュータエンタテインメント／タイトー／ティーアンドイーソフト／テクモ／ナムコ／任天堂／ハドソン／バンプレスト／マイクロキャビン／マイクロソフト／メディアワークス（五十音順）

DEAからのお知らせ

学校説明会＆体験授業 11月15日（日）・12月6日（日）14:00～

制作発表会「一般公開日」 1月30日（土）

本アカデミーの学生たちが制作した作品を多数展示します。ぜひ、ご覧ください。

『ゲッターラブ!!』発売前テストプレイ体験会 参加者募集

11月8日（日） 10:30～/13:00～/15:10～

ハドソンより12月4日（金）発売予定の『ゲッターラブ!!』が、DEAで一足早くプレイできます。実際にゲームをプレイして、ゲーム性から動き、背景、音楽などを細かくチェック。キミの意見がゲームを変えるかも知れません!?

● デジタルエンタテインメントアカデミー ●

ゲームクリエイター養成科

プログラムエキスパートコース／グラフィックデザインコース／マスターコース（2年次終了後）

〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル

ホームページ・アドレス http://www.d-e-a.co.jp

E-mailアドレス shiryo@d-e-a.co.jp

■ お問い合わせは…

TEL.03(5330)2870

★資料請求や各イベントのお申し込みも上記の電話番号で受付けています。

ゲームクリエイター養成校

デジタル エンタテインメント アカデミー

※学校見学なども受付けています。※資料請求は、資料請求券を官製はがきに貼り、①郵便番号②住所③氏名④年齢⑤学校・学年⑥電話番号をご記入の上、本アカデミーまでお申し込みください。また、電話やE-mailでも受付けています。

資料請求券 マBASICマガ 11/7

日本ゲームソフト学院

●問い合わせ先●
〠101-0061
東京都千代田区三崎町3-4-9
☎03-3261-8211
交通：JR総武線水道橋駅西口から徒歩1分
ホームページ：
http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/
e-mail：tag@mail.tag.co.jp

初心者でも安心の充実授業

クラスを5～6人のチームに編成し，現場に近い環境での実践的な授業と個人指導に力を注いでいるのが，日本ゲームソフト学院です。授業ではパソコンの電源の入れ方から教えてもらえるので，初心者でもメキメキと実力がついていきます。

学科は従来のプランニング科，グラフィック科，プログラム科，キャラクター科に，来春設立されるデジタルサウンド科の合計５コースが設置されています。同時に選択講座も多数用意されており，自分の就職目的に合った技術を効率よく学習できるシステムになっています。

常に最新かつ最高のマシンをそろえており，PentiumⅡマシンやパワーマックが１人１台以上与えられるという恵まれた学習環境です。

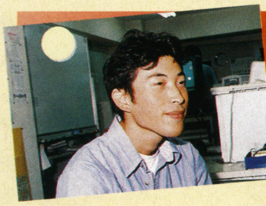
各コース卒業後には，創作活動を中心にした1年制の“ゲーム開発研究科”に進学することも可能です。ここでは生徒が独自にカリキュラムを組み立てることになっており，学院のサポートのもと，習得したいテクニックをいっそう深めることができます。

自由度の高いカリキュラムが魅力。目標のある人は，能力を飛躍的にアップできます

学院説明会＆体験入学情報

●開催日時：12月12日（土）
'99年1月30日（土）
午後1時より5時頃まで
参加を希望する人は事前に予約してください。なお，11月18日（水）には生徒作品を展示する“学院祭り”が行なわれます。学院の実力を知るいい機会ですから，興味のある人はぜひ参加してください。

先輩からのアドバイス



山根秀俊さん（写真右）と余川豊さん（写真左）はプログラム科の2年生。日本ゲームソフト学院に入学した理由と，授業の内容を教えてもらいました。

一日本ゲームソフト学院を選んだ理由を教えてください。

余川：いろいろ見学しましたが，マシン環境が一番充実しているように思えたこと，自由にのびのび勉強できると思ったこと，この二つから決めました。この予想ははずれていなかったと思います。

一授業内容はどうですか？

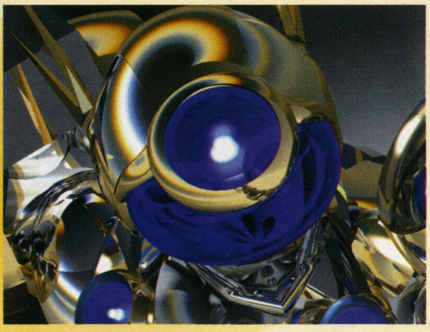
山根：僕は，パソコンはまったくの素人でした。でも，学院のカリキュラムは，初心者でも問題なく学べるようになっています。自分でも勉強しましたが，質問に行くと先生はいつもていねいに教えてくれます。また，選択授業がたくさんあって，自分の就職目標に合わせて勉強できるところがよいと思います。

一学校の雰囲気はどうですか？

山根：自分のやりたいことを自由にできる環境です。課題も必要最低限しか出ないし，よい意味で先生もあまり干渉しません。でも自分たちの“やる気”にはちゃんと応えてくれるし，それを実現する機材もそろっています。自分のやりたいことが明確になっている人には，最適の学校だと思います。

一入学を考えている人に一言お願いします。

余川：繰り返しになりますが，日本ゲームソフト学院は，やる気と目標がはっきりしている人にはピッタリだと思います。入学する人は早めに目標を決め，それに向けて努力をスタートさせてください。



学院生のCG作品。まったくの初心者でも，ここまで完成度の高い作品が作れるようになる

■注目！生徒数倍増！近い将来、頂点を制するゲーム専門校

電脳全開

Gデザイナーとして生きていきたい！

本学院生は、そんな熱い思いを胸に目標にむかって真剣に学んでいます。

平成11年4月生入学願書受付中
●今期の出願率も好調です

注目されるのは業界に詳しく就職に強いから

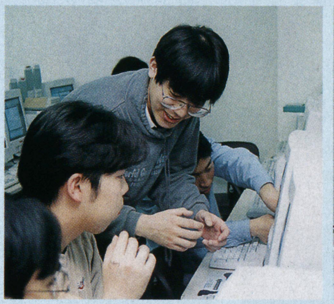
■本学院では先日、就職先企業の人事担当者を招き「ゲーム会社就職ガイダンス」を行いました。生徒は掲示されている求人票も参考にして就職先を選択します。就職を成功させるために、進路指導担当者の面談や担任教師との相談やアドバイスなど、生徒一人ひとりにきめ細かな指導をしています。（進路指導部）

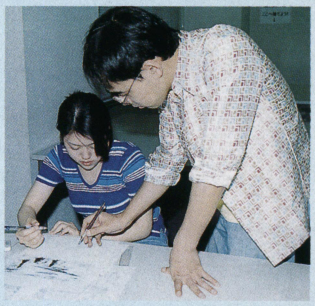
どこより低廉学費実現 学院奨学金24万円支給

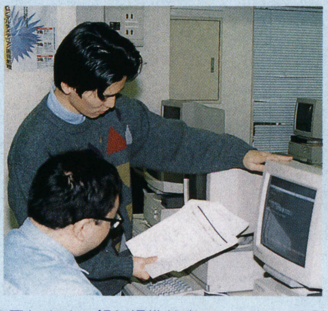
返済義務のない奨学金24万円を入学生に支給することで、ご父母や本人の経済的負担を軽減。また、クラスは担任制で先生は現役のGデザイナーか現場経験者が徹底指導しています。

体験入学&学院見学等

体験入学は毎月第2土曜日午後1時開催。学院見学、入学相談は毎日実施。参加希望者は電話でお問合わせの上、お申込みください。







■就職抜群！　学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月 12万円）、さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可→日時をＴＥＬにて要予約。

99年4月生願書受付中

ゲームデザイナー学部
全日制2年・定員500名

- プランニング科
- グラフィック科
- キャラクター科
- プログラム科
- デジタルサウンド科

文部省認可ＣＧＡＲＴＳ協会認定ＣＧ教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-3261-8211

入学案内書　はがき（住所・氏名・年令・電話番号明記）か、電話で上記まで（無料）

ヒューマンクリエイティブスクール

●問い合わせ先●
〒180-0001
東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12
入学相談ホットライン☎0120-37-9898
交通：JR中央線／京王井の頭線吉祥寺駅から徒歩10分
ホームページ：http://www.human.co.jp/
e-mail：guide@human.co.jp

学生の実力を高める作品制作環境が充実

ヒューマンクリエイティブスクール(以下HCS)は，世界初のゲーム・クリエイター養成校として開校しました。「ゲーム・クリエイター養成歴No.1」を誇り，ゲーム業界からの信頼度とその実績は抜群。卒業生の多くがゲーム&CG制作会社の第一線で活躍しています。

ソフト・メーカー“ヒューマン”のバックアップにより，業界のニーズを的確にキャッチ。来年4月には“ネットワークゲーム課程”を新設するなど，ゲーム・メーカーが求める新技術を，すばやく学生に提供しています。

また，授業は現場の経験を活かした，本物の開発環境に近い形で行なわれています。たとえば2年次にはチームを作ってゲームを制作しますが，ゲームの制作はもちろん，工程管理まですべて学生が実践。現場重視の授業で，すぐに現場で活躍できる即戦力を育成しています。

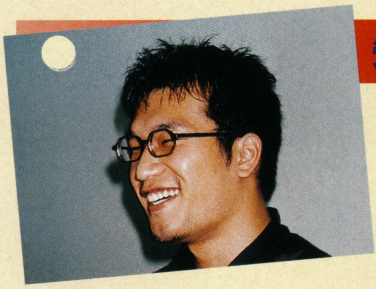
スクールの教育理念“自学・自育・自創”にもとづき，カリキュラムの自由度が高いことも特徴です。「目的に応じて効率よく学べる選択授業」「放課後も午後9時まで教室を学生に開放」といったシステムにより，学生のやる気をうながして実力を大幅にアップできます。

こうしたカリキュラムにより，学生の実力&制作されるゲームのレベルは非常に高く，特に卒業制作作品の完成度は驚くほど。中には学生のアイデアをヒューマン・ブランドとして発売する“学生作品商品化プロジェクト”により商品化し市場で高い評価を受け，たくさんの人にプレイされている作品もあります。

スクール説明会&体験入学情報

次の日程でスクール説明会&体験入学を開催します。
11月14日（土），12月13日（日），1月24日(日)，2月14日(日)，3月7日(日)
当日はAM10：30スタート。内容はスクールの概要説明や体験授業，学生作品の展示&プレイなどもりだくさんです。予約は不要ですから，興味のある人は気軽に参加してください。また，上記の日程以外でも，学校見学をすることができます。見学を希望する人は，事前に申し込んでください。

先輩からのアドバイス



狩野直士さんはマルチメディアエンタテインメント課程プログラムコースの2年生。株式会社コーエーに内定が決まり，今は卒業制作に熱中しています。

—HCSを選んだ理由は？

大学２年のころ短期間で大きく発展したゲーム業界に興味を持ち，スクール説明会に参加したのがきっかけです。説明会で生徒作品に触れることができたのですが，学生がここまで完成度の高い作品を作れるようになることに驚きました。

—入学後，実力は上がりましたか？

入学するまでパソコンはほとんど使ったことがありませんでした。でも，ここで勉強して，予想以上に実力がついたと思います。ゲームも作れるようになりましたし。

—学校の雰囲気は？

好きなことを自由にのびのびと勉強できる雰囲気がいいですね。もちろん自分から積極的に質問すれば，先生もていねいに教えてくれます。

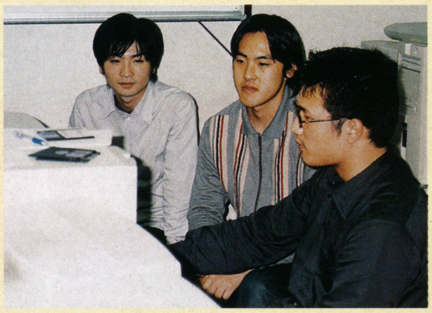
—チームを組んで卒業制作に取りくんでいるそうですが？

チーム制作は大変だと実感しています。でも，就職後はチームで作業を進めることになるわけですから，卒業制作はそのためのリハーサルだと思っています。

—入学を考えている人へアドバイスをお願いします。

ゲーム制作の技術は学校が教えてくれます。ですから，必要なのは本人の“やる気”だけです。それをもって入学してきてください。

狩野さんのチームが制作中の卒業作品『Walking Beat』。音楽に合わせてボタンを押し，ファッション・ショーを進行させていく。秀逸なアイデアと美しいグラフィックに脱帽！



『Walking Beat』の制作に熱中する河田大介さん，橋本貴洋さん，狩野直士さん（写真左から）

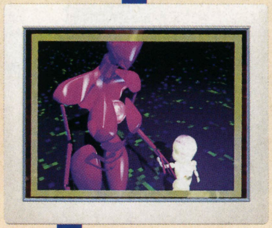
ゲームクリエイター養成歴ナンバーワン。

No.1

「実践派」ゲームスクールなら、H.C.S。

（ヒューマン クリエイティブ スクール）

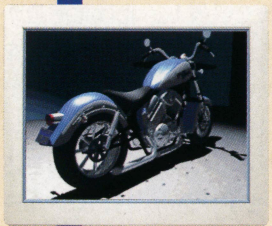
5つのステージで展開。
"単純・爽快"な
ハイスピード無重力
アクションゲーム。
'97最優秀作品



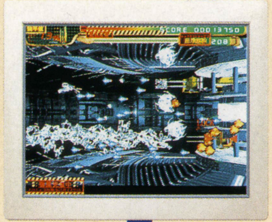
タイトル「手をつなごう」。
メッセージ色の強い
仕上がりの、静止画。
3D課程1年生作品

カーデザインも
操作感覚もとことん
リアルな通信対戦
レースゲーム。
多人数プレイ可能。
'97優秀プログラム賞作品

'97年度
◀卒業制作
&
課題作品▶



「Bike」のもつ
フォルムの美しさを
リアルに再現させた
MOVIE。
3D課程1年生作品



ハイテンションな
サウンドと、
秒間2千80万ドットの
超高速描画が融合した
MOVIEシーンは必見！
'97優秀グラフィックス賞
&サウンド賞作品

オリジナリティ
あふれる、
女性ならではの
ファンタジックな世界観
を演出したMOVIE。
3D課程1年生作品

'99年4月
ネットワークゲーム課程
開 講！

H.C.Sとは、

- **世界で最初のゲームスクール** 1990年開校。実績と信頼度がちがいます。
- **あの"HUMAN"が全面支援** ソフトメーカーの最前線のノウハウを導入。
- **実践的カリキュラム** ゲーム開発経験ゆたかな常勤講師が、初歩から指導。
- **学生作品の質が高い** "即戦力"をモットーに"こだわり"の作品づくり。
- **自由な校風** 「自学、自育、自創」の理念で、ひとりひとりの発想を尊重。

卒業生の主な就職先企業

(株)アスキー	サミー(株)	任天堂(株)
(株)アトラス	(株)スクウェア	(株)ハル研究所
アルゼ(株)	(株)セガ・エンタープライゼス	(株)バンダイ
(株)カプコン	(株)タイトー	(株)バンプレスト
(株)クリーチャーズ	(株)ティーアンドイーソフト	ビデオシステム(株)
(株)ゲームフリーク	テクモ(株)	ヒューマン(株)
(株)工画堂スタジオ	(株)ナムコ	その他、ゲーム、
コナミ(株)	日本物産(株)	マルチメディア関連多数

HUMAN CREATIVE SCHOOL

資料請求（無料）・お問い合わせ専用フリーダイヤル
0120 FreeDial **0120-37-9898**

ホームページURL
http://www.human.co.jp/
学校見学 随時受付中

設置課程〈2年制〉

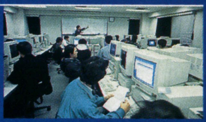
- **マルチメディア エンタテインメント課程** C言語 CG概論 サウンドデザイン 企画設計 ネットワーク概論 ゲーム研究 卒業制作 他……（募集定員 200名）
- **マルチメディア 3Dグラフィックス課程** 3D制作実習 映像制作 ゲームグラフィックス基礎 デッサン 卒業制作 他……（募集定員 50名）
- **ネットワークゲーム課程** ネットワーク概論 ネットワーク構築論 ネットワークプログラミング ゲームプログラミング C言語 卒業制作 他……（募集定員 80名）

願書受付中
推薦入学・一般入学・編入学

学校説明会&体験入学
11/14(土) 12/13(日)
予約不要・10:30 START

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180-0001
東京都 武蔵野市
吉祥寺北町 1-2-12



代々木アニメーション学院

●問い合わせ先●
〠151-0053
東京都渋谷区代々木1-20-3-MB-11
☎0120-310-042
交通：JR山手線代々木駅から徒歩2分
ホームページ：http://www.yag.ac.jp/
e-mail：yag_info@po.infoshere.or.jp

来春2学科を新設！

20以上の学科を設置し，北は北海道から南は沖縄まで，全国主要都市に校舎を構えるのが代々木アニメーション学院です。各校は衛星放送で結ばれ，どこにいても東京と同レベルの授業が受けられるようになっています。'99年4月には“ゲーム・キャラクターデザイン科”と“ゲーム・シナリオライター科”も新設され，ゲーム系の学科がさらに充実します。

「良くて，安くて」をモットーにしているだけあって，入学金や授業料が格安なのも魅力の一つです。特に大阪校・名古屋校・福岡校では，開校10周年記念として年間学費が65万円になるうえ，年内に出願すれば15万円の祝金がもらえるキャンペーンを実施中です。

各種福利厚生が充実しているのもポイントです。専用寮を完備し，健康医療相談には24時間対応，さらには「英会話」講座「空手」講座などのカルチャー教室まで用意されているなど，あらゆる角度から学生生活をサポートしてくれます。

学院体験入学情報

●開催日&場所
全国の校舎で体験入学が行なわれます。参加を希望する人は，事前に電話で予約してください。

●11月
15日（日）：大宮校，ひがし校，横浜校
22日（日）：東京校，広島校，福岡校
23日（祝）：名古屋校，大阪校

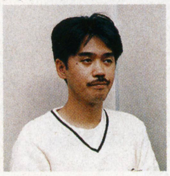
●12月
6日（日）：札幌校，福岡校
13日（日）：ひがし校，名古屋校，大阪校，沖縄校
20日（日）：仙台校，大宮校，横浜校，広島校
23日（祝）：東京校

●'99年1月
10日（日）：札幌校，ひがし校
15日（祝）：東京校，福岡校
17日（日）：名古屋校，大阪校，広島校
31日（日）：仙台校，大宮校，横浜校，沖縄校

ダブルスタディー制度に注目!!

代々木アニメーション学院は，'99年4月から同時に二つの学科を受講できる“ダブルスタディー制度”を導入します。学院の山下先生にこの新制度を説明してもらいました。

ゲーム業界もニーズが多様化していますので，一つのことにしか興味を持たない人はついていくのが難しい時代になっています。つまり，いろいろな分野に精通していて，仕事の全体を見わたせるジェネラリストが求められてる時代です。こうした現状に対応するために考え出されたのが“ダブルスタディー制度”です。代々木アニメーション学院は授業が半日ですから，残りの時間で別の学科を受講できるようにしました。しかも二つ受ければ学費は割安になります。もちろん授業や課題は増えますから，努力は必要です。ですが，やる気のある人にとっては時流に即応した魅力的な制度だと思います。



CG学部長ゲーム関連科の山下悟先生

先輩からのアドバイス

園田洋介さんはゲーム・グラフィックデザイナー科の2年生。代々木アニメーション学院に入学した理由や授業の内容を教えてもらいました。

—代々木アニメーション学院を選んだ理由は？

もともとゲームには関心があったんですが，3Dより2Dのほうに興味がありました。ここはアニメーションからスタートした学校ですから，そのへんのノウハウをしっかり教えてもらえると考えて入学しました。

—授業ではどんなことを？

デッサンを非常に重視しています。パソコンで絵を描くときもデッサン力が基本になりますから，授業は大変役立ちます。見た目は地味な授業ですが，学校で重要な基本が身につけられるのはありがたいです。

—ゲーム・クリエイターを目指す人にアドバイスをお願いします。

結局は自分のやる気次第だということです。機材などの環境がいくらそろっていても，自分がやらなければ何もはじまりません。とにかく自分で勉強すること，作品を作ること，それが大切だと思います。

園田洋介さんのCG作品。充実した機材を使って，自由に作品を作ることができます

1997年 東京国際ファンタスティック映画祭正式出品作品
1997年 トロント映画祭正式出品作品
1998年 ロッテルダム映画祭正式出品作品
1997年ゴールデン・ホース・アワーズ ベスト・アニメイテッド・フィルム受賞
チャイニーズ・ゴースト・ストーリー 小倩 スーシン
a chinese ghost story the tsui hark animation
11月ロードショー
シネマミラノ／キネカ大森／テアトル梅田にて
一人、一匹。この世の果てへ。
チャイニーズ・ゴースト・ストーリー 小倩 スーシン
ポスタープレゼント!!
50名様
下記住所まで、おハガキでご応募ください。
締切：平成10年11月10日
宛先：〒150-0001東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-11
YAG原宿校スタジオ
「チャイニーズ・ゴースト・ストーリー」係
霊魂再来。
あの名作が香港映画史上初のアニメーションとなって甦る。
1997年 香港・日本合作映画
製作／電影工作室有限公司 PolyGram K.K. 永盛娯樂有限公司 國泰亞州影片私人有限公司
Distributed by PolyGram K.K. 製作・脚本／ツイ・ハーク 監督／アンドリュー・チェン
演出・絵コンテ／遠藤徹哉 作画監督／小松原一男 絵コンテ・場面設定／なかむらたかし
サントラ盤：ポリドール
99.01%
(平成10年3月卒業生就職・デビュー率)
平成11年4月入学生 願書受付中
入学案内書／無料進呈
世界のメディア芸術に人材をおくりつづける。
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
(CG-ARTS協会認定)
YAG
代々木アニメーション学院
大阪校
名古屋校
福岡校
10周年
65万円入学
しかも
祝金15万円を贈呈
(社)日本映画テレビ技術協会員、(財)日本視聴覚教育協会員、(社)日本漫画家協会員、日本映画録音協会員、日本映画照明協会員、日本映画撮影監督協会員
ピシャリ
無料
アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
キャリスマップ
CARISMAP
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。
1年間の学費で2年間学べる
声優タレント科の
「オンステージ・システム」好調
125万円の年間学費で同時に
2学科学べる
「ダブルスタディ・システム」好評
さらに
2年次は40万円で進級できます。
学費は「国の教育ローン」をどうぞ──お問い合わせ ☎03-3379-3630
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談!
特待生 12万円
特育生 36万円
支給
専用寮・格安居住!
無料 1日体験入学(YAG学院各校で)／学院説明会(全国主要都市で)
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-11 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイヤル 0120-310-042 (才能を世に)
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
見学随時(月～金 10:00～4:30)
設置学科
アニメ・映像学部
アニメーター科(2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
アニメ監督コース科(2年)
背景美術監督コース科(2年)
アニメAVオペレーター科(2年)
アニメ音響監督コース科(2年)
スペシャルメイクアップ・アーティスト科(2年)
SFX監督コース科(2年)
ビューティーアート・メイク科(2年)
ビデオ・ジャーナリスト科(2年)
出版学部
マンガ・コミックプロ養成科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
ビジュアル・イラスト科(2年)
ヒットメイク・プロデューサー科(2年)
CG学部
ゲーム・グラフィックデザイナー科(2年)
マルチメディア・クリエイター科(1年)
ゲーム・デザイナー科(2年)
モーションキャプチャ・デザイナー科(2年)
ゲームサウンド・ディレクター科(1年)
デジタル映像エキスパート科(2年)
新設
ゲーム・シナリオライター科(2年)
ゲーム・キャラクターデザイン科(2年)
芸術学部
声優タレント科(1年)
ミュージカル舞台・演劇科(2年)
ミュージック・アーティスト科(2年)
ライト照明デザイナー科(2年)
メディア芸術総合学科(3年)
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
福岡(10月)・東京(11月)・名古屋(12月)開催決定!
デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-11 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

バンタン電脳情報学院

●問い合わせ先●
〒150-0011
東京都渋谷区東3-22-14
入学事務局☎0120-51-0505
交通：JR山手線・埼京線・地下鉄日比谷線恵比寿駅から徒歩5分
ホームページ：
http://www.lab.vantan.co.jp/
e-mail：sugino@lab.vantan.co.jp

プロが教えるプロの技術

'91年に設立されたバンタン電脳情報学院は，ゲーム・クリエイター・スクールの老舗として業界からの信頼が厚い“ゲーム業界の就職予備校”です。この信頼の理由は，大きくわけて次の五つがあります。

- **60名以上いる講師全員が，業界で活躍している現役のプロであること**
- **業界の動向を徹底的に調査し，企業とともに授業内容を決定。カリキュラムを毎年更新していること**
- **1クラス平均25人の少人数制で，実際に“創る”ことに重点をおく経験型の授業を実施していること**
- **学生1人に1台以上の最新マシンを用意していること**
- **100社を超える企業とのコネクションを保有していること**

つまり業界と深く協力しながら，業界が求めている技術や知識を，業界のプロによって教えているわけです。

さらに学院内にソフトハウス“電脳工場”を設置し，現場の制作ノウハウを吸収するとともに，学生を開発スタッフとして積極的に参加させています。これにより，学院にいながら現場の環境＆雰囲気も体験することができます。

こうした学院の特徴＆カリキュラムにより就職率は非常に高く，卒業生たちの多くが株式会社カプコンや株式会社スクウェアなど，有名ゲーム・メーカーで活躍中。なかには卒業直後に大作ゲームのスタッフに抜擢される人もいます。

「講師全員が業界で活躍しているプロ」これが学院の強み。最新技術と業界の情報を，授業をとおして知ることができます

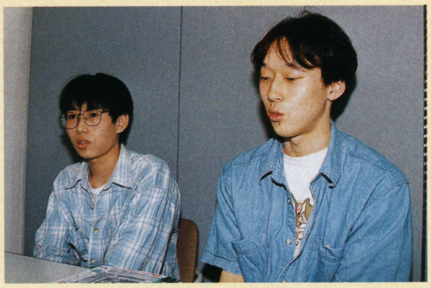
一日体験入学では学院のぜいたくな機材を使って，授業をじっくり体験できます。入学を考えている人はぜひ参加してください

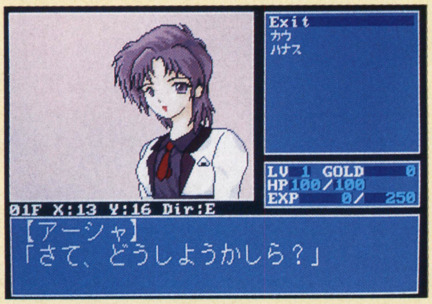
学院案内＆入学説明会情報

●学校説明会
日曜祝日を除く毎日，10:00～16:00の間随時
（要予約）
●「ゲーム業界就職セミナー」＆「体験入学」
現役で活躍中のゲームクリエイターたちが、業界の現状や求人情報を解説，体験授業まで行なってくれます。
11月15日（日）
ゲーム業界就職セミナー　10:00～13:00
体験入学　14:00～17:00
（要予約）

先輩からのアドバイス

佐田一城さん（写真左）と平松智巳（写真右）さんはゲームプログラムコースの2年生。2人は情報系の専門学校に通っていた経歴をお持ちですが、あえてバンタン電脳情報学院に入学した理由や魅力を教えてもらいました。
―学院に入学した理由は？
佐田：ゲームを作りたくてたくさんの学校の資料を調べましたが，ここのカリキュラムが一番充実していると思いました。今まで勉強してきて，その考えは間違っていなかったと実感しています。それから新聞奨学生に対応したクラスが特別に設けられていて，働きながら勉強できる環境が整っていることも決め手になりました。
―学院の魅力を教えてください。
佐田・平松：先生が現役のプロという点です。先生は現場でいろいろな苦労を乗り越えてきた人ばかりですから，授業は説得力があり役に立ちます。年齢的に自分たちとほぼ同じくらいの先生もたくさんいますから，友達感覚で何でも相談できますよ。
―入学を考えている人たちにアドバイスをお願いします。
平松：単なるあこがれだけの，中途半端な気持ちでの入学はしないほうがいいと思います。授業時間数も多いし，厳しい課題が山ほど出ますから。でも，やる気があれば大丈夫です。同じ目標を持つ仲間がたくさんいますから，いい刺激になりますよ。


インタビューに答えてもらった佐田さんと平松さん。今は卒業制作に大忙しの毎日です



学院生の作品。プロの指導により，作品のレベルは非常に高い

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

150-8790

018

東京都渋谷区東3-22-14-11MB

バンタン電脳情報学院

ゲームスタジオ

入学事務局行

フリガナ	
住所	〒 都道 府県 ☎(　　　)　　-
フリガナ	
氏名	年齢　　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県市 私都　　立 学年　　年　在学中・中退・卒業

'99年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

イベント予約申込欄

各イベント共、参加費は無料です。

学校説明会

開催日：平日随時

コース設定やカリキュラム内容の他、就職実績や学生・OB作品の公開、入学試験の解説や校舎見学など、学校に関する様々なことをコースアドバイザーが説明いたします。個別対応形式ですので、疑問や不安などもお気軽にご相談下さい。ご両親やお友達もご一緒にどうぞ。

□月 □日

□時希望

模擬試験

開催日：11月15日

入学試験科目（一般常識・感覚テスト・作文・適性検査・面接）の内、適性検査を除く4科目を受験していただき、合格基準に達しているかどうかを判断します。この試験で合格基準に達していると判断された方は、入学試験の際適性検査以外の試験が免除される他、成績が奮わなかった場合はその後の判定の材料にはいたしませんので、お気軽に受験して下さい。

参加希望

YES

NO

質問欄

御質問・御相談等がありましたら是非御記入下さい。後日、御電話もしくは御はがきにてにてお答えします。たくさんの御質問をお待ちしています。

[ ]

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	CGデザインコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		DTMサウンドコース	
		インターネットデザインコース	
	昼間部3年制	ネットワーク放送コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住所	〒 ☎(　　)　-
フリガナ	
氏名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県 市 私 都 立　学年　年　在学中・中退・卒業

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

- ○ 現役のプロによる60名以上の講師陣
- ○ 産学共同で構成されたカリキュラム
- ○ 100社を超える企業とのコネクション
- ○ 少人数制、実践的授業
- ○ 特定の開発環境に偏らないオールマイティな授業
- ○ 学生1人に1台以上の最新鋭マシン
- ○ 抜群の業界就職実績！

就職・内定実績企業抜粋

株式会社アスキー
株式会社アトラス
株式会社オムニバス・ジャパン
株式会社カネコ
株式会社カプコン
株式会社ゲームアーツ
株式会社ココナッツジャパン・エンターテイメント
株式会社コンパイル
サン電子株式会社
株式会社スクウェア
株式会社ソニーコンピュータエンタテインメント
株式会社タイトー
株式会社ナムコ
株式会社日本ファルコム
株式会社ファミリーソフト
株式会社ワープ
その他多数

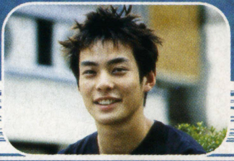
上記企業は代表的なものであり、この他にも多数就職しております。しかも、希望職種への就職率は96％(97年度実績)。企画やプログラマー、グラフィックデザイナーなど、専門職で活躍しているのです。

voice of teacher

ゲームデザインコース
秋山 豊講師
アトラスでゲームソフト開発の企画・シナリオを担当した後、独立。現在、株式会社シエスタの代表取締役兼ゲームデザイナーでもある。バンタン電脳情報学院の卒業生だ。

山登りに例えてみると、ゲーム業界に入るってことが山の頂点に登ることだとすると、学校は、山登りのための靴だったり杖だったりするわけです。つまり、道具なんですよ。でも道具っていうのは非常に重要で、道具の善し悪しでは途中で挫折することだってあるわけです。通常の専門学校に入学した人の大半はゲーム業界に就職できないという事実がそれを物語っていますよね。つまり山登りの道具は、実際にその山に登った人間が考えた道具じゃなければ使い物にならないんですよ。だからバンタンでは、講師が業界のプロであり、カリキュラムも企業の方々と共同で構成されているんですよね。実際に僕もバンタンという道具を利用して山を登った人間だから、その重要性がとても良くわかるんです。恐らく、他の学校では真似のできないことでしょうね。

voice of student



斉藤智章君
ゲームデザインコース1年在籍 / 茨城県立日立第一高校出身

自分の考えをゲームという形にしたくてバンタンに入学しました。僕の高校は進学校だったから、周りのほとんどは大学に行ったし、僕も大学進学を考えたんですけど、コンピュータ業界ってどんどん変わっていっちゃうから、大学へ行っていては就職する頃、何をしていいかわからなくなってしまうと思ったんです。入学してから5ヵ月近く経ちましたけど、コンセプトワークとか企画書制作とか、実践的な授業を受けてます。もう企画を7本以上は立てましたね。先生達は「業界にいた人」ではなく「業界にいる人」なので、教えてもらうことにとても説得力があるんです。やっぱりこの差は大きいですよ。

game studio
vantan

業界への近道、あります！

バンタン電脳情報学院は、現役で活躍しているプロフェッショナル達が授業を行う、全く新しいタイプの「業界予備校」です。ゲーム業界へ就職して専門職の第一線で活躍するために、通常の専門学校では真似のできない教育内容を展開。数多くの企業からも信頼・協力をいただき、多数の卒業生をゲーム業界に送りだしています。実績があるから信頼される。それがバンタン電脳情報学院なのです。

dennoh intelligence college

['99年度募集コース]

●ゲームスタジオ
2年制　ゲームデザインコース
　ゲームシナリオ&ライターコース
　ゲームグラフィックコース
　ゲームプログラムコース
　ゲームサウンドコース
4年制　ゲーム開発研究コース

●デジタルプロダクトスタジオ
2年制　CGデザインコース
　コンピュータアニメーションコース
　DTMサウンドコース
　映像コース
　インターネットデザインコース -NEW!-
3年制　ネットワーク放送コース -NEW!-

[イベントスケジュール]

ただいま予約受付中！(イベント参加費無料)

学校説明会　平日随時(10:00〜17:00の御都合のよい時間)

ゲーム業界就職セミナー&体験入学
11月15日　10:00〜17:00(途中、昼食時間を設けます)

['99年度学校案内書無料送付中！]

当学院の関することやイベントの詳しい内容等についてはフリーダイヤルをご利用下さい。また、資料請求(無料)は備え付きのハガキの他にフリーダイヤルでも受け付けています。

入学願書
(第一期募集)
受付中!!

バンタン電脳情報学院

〒150-0011
東京都渋谷区東3-22-14-10MB

[URL]
http://WWW.lab.vantan.co.jp

フリーダイヤル
0120-51-0505

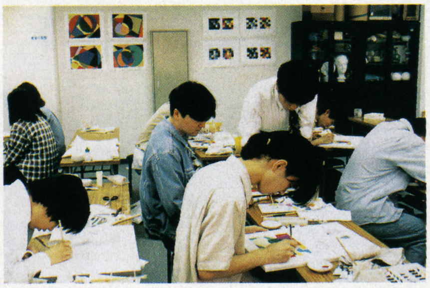
東京ゲームデザイナー学院

●問い合わせ先●
〒151-0053
東京都渋谷区代々木3-57-6
事務局☎03-3370-2720
交通：JR代々木駅から徒歩7分

日本最大のゲームスクール

東京ゲームデザイナー学院は，生徒数が2,000人を超える日本最大のゲームスクール。設立5年目でこれだけの生徒が集まるということから，学院の信頼性の高さがうかがえます。

9講座が設置されていますが，どの講座もゲーム制作の全般を勉強できるようになっています。広範囲で高密度な内容なので，授業の進行は若干ハードですが，その分実力もメキメキとついていきます。入学生の9割はパソコン未経験者ですが，入学して2か月で『ブロックくずし』が作れるようになり，10か月後にはオリジナル・ゲームが作れるようになるのです。また，「人の心を理解できないと人を楽しませることは無理」という考えから,カリキュラムに“ゲーム心理学”を導入しているのも特徴です。



ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座の授業風景。デッサンを重視し，基礎力をしっかり身につけます

東京ゲームデザイナー学院設置講座一覧

- ●ゲームデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームキャラクター・デザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- ●3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座
- ●ゲーム企画・シナリオライター養成講座
- ●ゲーム評論・雑誌ライター養成講座
- ●サウンドクリエイター養成講座
- ●ゲームデザインクリエイター養成講座
- ●インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

学院見学＆体験入学情報

希望する日に見学＆体験入学ができます（月曜日～金曜日13:00～18:30，土曜日13:00～16:00）。参加する人は事前に予約してください。

カルチャーブレーンコンピュータアート学院

●問い合わせ先●
〒130-0012
東京都墨田区太平2-5-7
学院本部☎03-3829-0867
交通：JR錦糸町駅から徒歩5分

「オープン優待入学制度」で学費の悩み解決！

カルチャーブレーンコンピュータアート学院は，ゲーム・メーカー“カルチャーブレーン”が運営するゲーム・クリエイター養成校です。

目的別のコース選択制を採用しており，全日2年制の「本科充実コース」のほか，「教科選択コース」や夜間の「ダブルスクールコース」など6コースが用意されています。

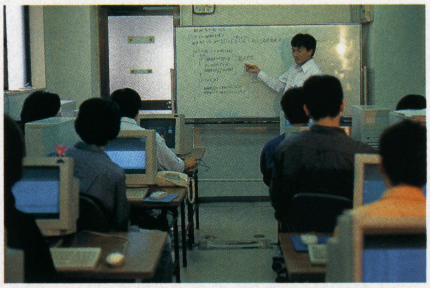
専門教科は「ゲームプログラミング専攻」「ゲーム企画専攻」「CGデザイン専攻」の三つで，それぞれ独自の開発システムを導入した，計画的な授業が行なわれているのが特徴です。また，能力に応じたきめ細かい指導も魅力の一つで，特に本科充実コースでは，就職までの完全サポート体制が整っています。

'99年4月には，「オープン優待入学制度」が設立されます。優待入学が認められれば，授業料が1／3から1／4に，場合によっては入学金が全額免除になりますから，学費に悩んでいる人はこれを利用しない手はありません。

学院説明会＆体験入学情報

毎月第2または第4土曜日に学院説明会＆体験入学を開催しています（要予約）。体験入学では，カルチャーブレーングループの開発機材を使って，実際にゲーム作りを体験できます。学院の実力を確認するよい機会ですから，入学を考えている人はぜひ参加してください。

このほか学費分割納入制度をはじめ，さまざまな支援制度が用意されています。そのため，学費に悩んでいる人も安心して授業に専念することができます。

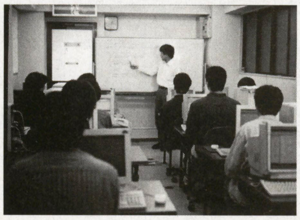


充実した授業と，たくさんの優遇制度が学院の特徴。特に「オープン優待入学制度」は要チェック！　学費に悩んでいる人は注目してください

ゲームクリエイターを
目指す君たちへ
朗報！

学費0円（ナシ）！！

なんと2年間で最大適用されると自己負担ナシ！



ゲームクリエイター養成教育機関

カルチャーブレーン学院のオープン優待入学制度

カルチャーブレーングループがバックアップ！
学費にお悩みの方、上京を思案されている方には
またとないチャンス！親も安心、生徒も安心して授業に集中。
才能を開花しプロになろう！

その1 ここまで徹底学費免除！

※プログラム1、2は共に書類審査のみ。学科試験はありません。

プログラム1 **優待入学**	**授業料50％OFF！ 200万円→100万円に！！**	入学金・実習費50万円+授業料100万円 2年間の学費合計がわずか150万円。
プログラム2 **学院特待生**	**最高50万円奨学金支給！！**	学院特待生になれば最高で50万円の奨学金が支給。
プログラム3 **企業特待生**	**最高100万円支給！！ 2年間で最高自己負担0円！**	150万円（プログラム1）－50万円（プログラム2）－100万円（プログラム3）＝0。自己負担0円。

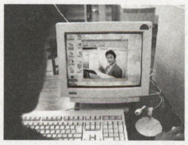
プログラム4
月々たった3万円！学費分割・滞納OK！
入学後、学費の分割支払い、一部卒業後支払い可能。月々余裕の3万円から。

プログラム5
地方の方にはありがたい上京者生活支援！
低家賃の部屋手配、資金相談、アルバイト紹介、生活費貸付制度などの生活支援あり。

その2 しかもプロ納得充実の授業内容

プロのエッセンスが活きた「プロ養成教育システム」6大特徴

① 高度なプログラミングテクニックをプロが直伝。
② ゲームメーカーの開発ノウハウを企画学習に導入。
③ 一人一人の適性や能力に応じた目標の設定。
④ 個人の学習修得度に合わせた柔軟性に富んだカリキュラム。
⑤ プロ用ＣＧソフトの学習+デザインの応用技法。
⑥ 最新の機材を導入。



応募方法

ハガキに以下の内容をご記入の上、右記宛先までお送りください。
●住所●氏名●電話番号●年齢●学校もしくは就職先。また、くわしい授業内容や体験入学への応募、質問等ありましたらお気軽にお電話ください。

―一流へのゲータウェイ―
プロ養成機関 カルチャーブレーン コンピュータアート学院

お問い合わせ ☎ 03-3829-0867
〒130-0012 東京都墨田区太平2-5-7 学院本部まで

定員になり次第、募集は打ち切らせていただきます。提出書類等のお知りになりたい点は御質問ください。尚、詳細は学院規定によります。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00
デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00
デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00
デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00
ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00
将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00
サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)

単科 月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00
ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00
プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00
このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

1999年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース
★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ
〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

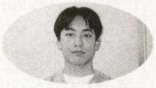
(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

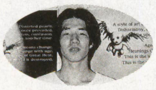
毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! ダントツ全国第一位!!

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 門谷祥子さん (株)ナムコ


ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 今井大策くん (株)サミー


ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 石川政則くん (株)スティング

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 岡本雪江さん (株)ユークス

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 水谷典代さん (株)ネクサスインターラクト

ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 Y・Iくん (株)元気

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

特集 Windows98 パソコン・アップグレード講座

ハードを拡張して作るWindows98対応マシン

第3回 ハードディスク編

ホームブルー推進ネットワーク

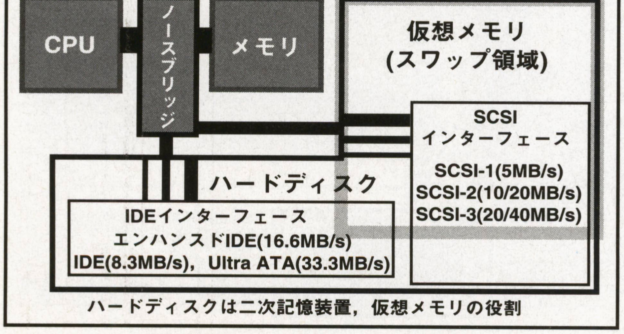
コンピュータを動かすために必要なものを考えてみましょう。CPU，メモリは，基本アイテムです。次にコンピュータを使っていて，どうしても必要になるものについて考えてください。使いこなせるようになると，使用ソフトウエアが増えます。使いたいソフトが増えれば増えるほど必要になるもの，それがハードディスクです。

大容量ソフトを快適に動かす

Point 1 ハードディスクの役割を知ろう

コンピュータの使いやすさとコンピュータの性能は比例します。Windows98が高機能化して使いやすくなった最大の理由は，ハードウエアの進歩にほかなりません。CPUが高速化し，メモリの値段が安くなったことで，高機能オペレーティングシステムがパーソナルコンピュータでも使えるようになったわけです。

高機能化したものはWindows98だけではありません。ゲームやビジネスソフトなどのアプリケーションも使いやすくなりました。MS-DOS時代に比べて，使ってみたい魅力的なソフトがたくさん登場しています。使いたいソフトをインストールすると，あっという間にハードディスクがいっぱいになってしまいます。いくら増やしても増やしたりない，と言われるハードディスクの増設を考えてみましょう。



《第１図》ハードディスクの役割

ハードディスクの役割を考えよう

ハードディスクがパーソナルコンピュータで使えるようになった当初，高速な大容量のフロッピーディスクのような感覚で使われることがほとんどでした。当時はMS-DOSがオペレーティングシステムとして全盛で，ハードディスクはコンピュータに必ずしも必要な周辺機器ではなかったわけです。

一方で，ワークステーションなどの，パーソナルコンピュータよりも高機能なマシンでは，ハードディスクは必須の周辺機器として扱われていました。高機能なオペレーティングシステムの仮想メモリ機能は，ハードディスクを使用します。Windows98のスワップも同様です。ハードディスクは，単純な大容量記憶装置と考えるのは間違いです。アクセススピードはコンピュータのシステム性能を左右します。使用環境は同じなのに，急にコンピュータが遅くなったように感じた場合，ほとんどの原因はメモリとハードディスクの容量不足と考えて間違いありません。

ハードディスク増設でできること

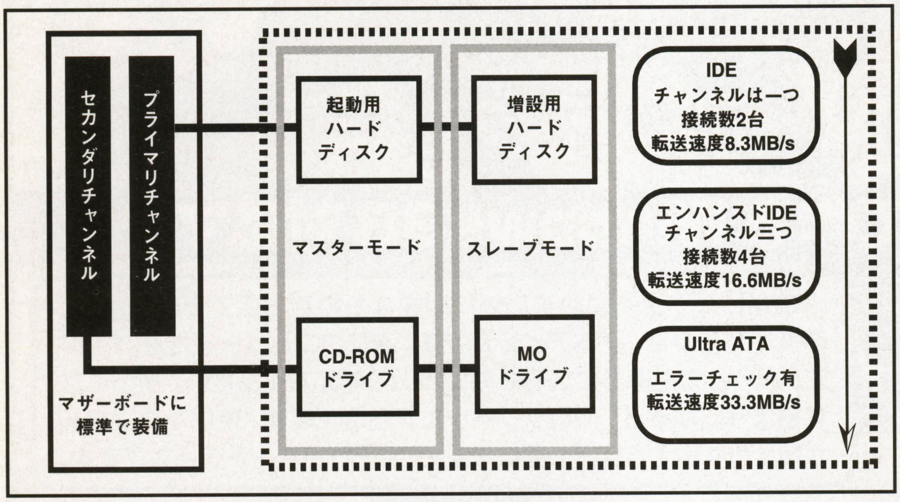
①大容量ソフトを動かす
Windows98で最新大容量ソフトに対応する

②大きなデータを扱う
グラフィックデータなどのファイルを大量に扱う

③仮想メモリ容量を増やす
スワップ領域が広くなり，使用できるメモリサイズが増える

メモリの場合，増設するだけで解決できます。一方で，ハードディスクの場合，いくつかの注意点が必要になります。増設したハードディスクのファイルシステムの変更，細分化されたファイル配置の最適化，無駄なファイルを排除して空きディスク容量を増やすなどさまざまな工夫が必要です。

このコーナーでは，実際にハードディスクを増設する場合の基礎知識から，増設したあとの使いこなし方まで順番に解説していきます。使い方をほんの少しだけ工夫するだけで，コンピュータの性能アップが可能です。



《第２図》IDEインターフェースの仕組み

インターフェースで違う IDEの転送速度

ハードディスクは大きくわけてIDEとSCSIに分けて考えることができます。

はじめにIDEインターフェースのハードディスクについて説明しましょう。IDEインターフェースは，DOS/VマシンやPC-9821シリーズなどで，標準サポートされているタイプです。同じIDEでも，転送速度や接続できる周辺機器数の違いによって，大きく三つのタイプにわけて考えることができます。

●IDE

一番はじめにDOS/Vマシンのマザーボードに標準装備されたインターフェースです。最大転送速度は8.3MB/s，ハードディスクの最大容量は528MB，最大接続数は2台。新しいマシンでは，ほとんど使われていない規格です。

●エンハンスドIDE（E-IDE）

IDEの規格を拡張したDOS/Vマシンのインターフェースです。最大転送速度は16.6MB/s，ハードディスクの最大容量は8.4GB，最大接続数は4台。8.4GBよりも大きなサイズのハードディスクについては，BIOSの対応によってサポートできるマザーボードもあります。マザーボード上には，プライマリチャンネルとセカンダリチャンネルの二つがあり，それぞれに2台つながる仕組みです。

●Ultra ATA

Ultra DMAとも呼ばれます。エンハンスドIDEの最大転送速度をさらに高速化し，33.3MB/sまで対応しました。PCIバス用のUltra ATAインターフェースボードもあります。IDEインターフェース初のエラーチェック機能を装備しました。

IDEの接続ポイントで 周辺機器を使いわける

エンハンスドIDE規格の最大の変更点は，マザーボードに二つのコネクタを搭載したことです。起動ハードディスクや転送速度の高速な周辺機器は，プライマリチャンネル，CD-ROMドライブやMOドライブはセカンダリチャンネルに接続します。データの転送速度は，プライマリチャンネルのほうがセカンダリチャンネルより速いという一般的なルールがあるため，高速な周辺機器はプライマリチャンネルに接続するというわけです。

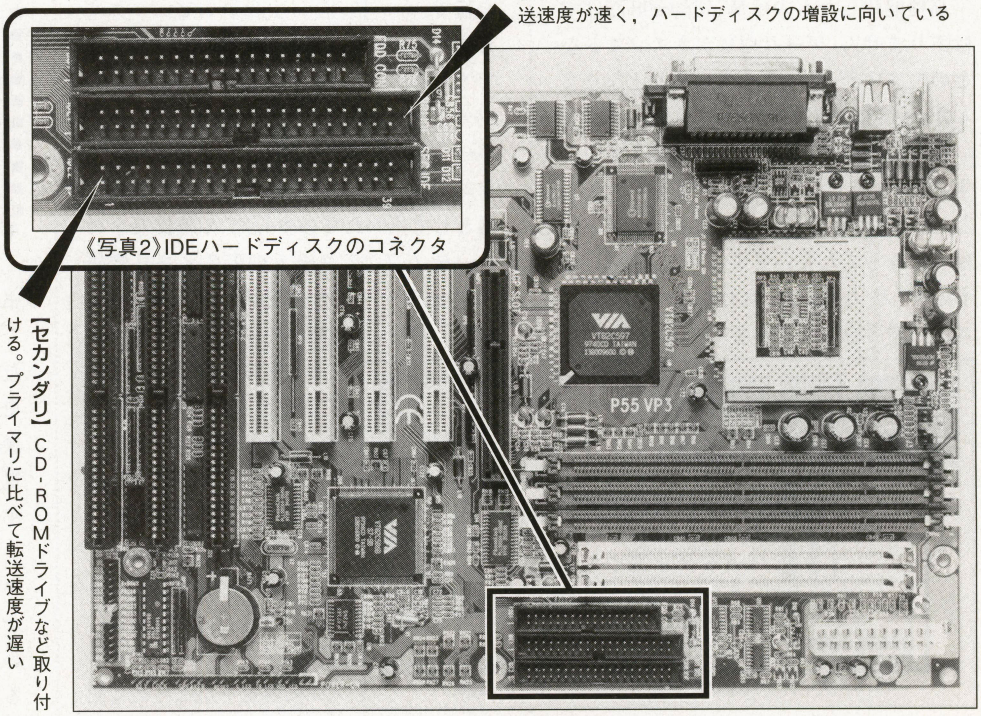
各チャンネルには，マスターとスレーブが割り当てられます。ケーブルの途中のコネクタと終端のコネクタに2台の周辺機器が接続可能です。

起動ハードディスクは必ずマスターとして使用しましょう。ハードディスクには，ジャンパ設定でマスターとスレーブを割り当てなければいけません。最初からあるドライブはマスターなので，増設はスレーブの設定にします。

外設ドライブは SCSIが主流

SCSIインターフェースは，対応周辺機器のバリエーションが多く，データバスの占有率が低いことから，マルチタスク向きです。ANSIが決めた周辺機器の汎用インターフェースとして知られています。エラーチェック，信頼性，ドライブの相性な

【プライマリ】起動用ハードディスクを取り付ける。転送速度が速く，ハードディスクの増設に向いている



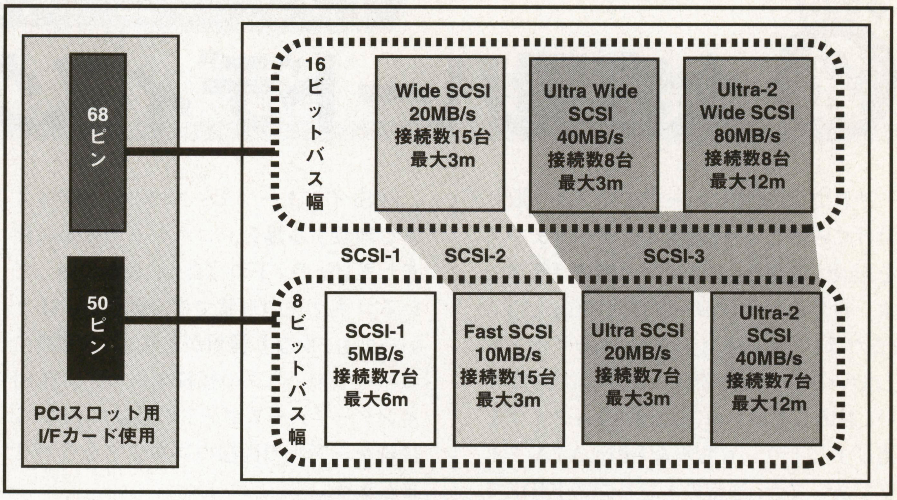
《写真2》IDEハードディスクのコネクタ

【セカンダリ】CD-ROMドライブなど取り付ける。プライマリに比べて転送速度が遅い

《写真１》マザーボードのハードディスク取り付け位置

ど，比較的安心して使える製品です。接続できる周辺機器の数は，最低でも7台程度扱えます。

SCSIは制御部に使われるプログラムの関係で，若干IDEよりもコストが高めです。DOS/VマシンといえばIDEという考えが一般的であったため，はじめからSCSIを搭載したコンピュータはほとんどありません。ただし最近では，外設ハードディスクはSCSIが主流になりつつあります。CD-Rドライブなどを使用する場合も，SCSI仕様のハードディスクを一緒に使うケースが多いようです。SCSIインターフェースは，転送速度とデータバス幅によって，七つの規格があります。



《第３図》SCSIインターフェースの仕組み

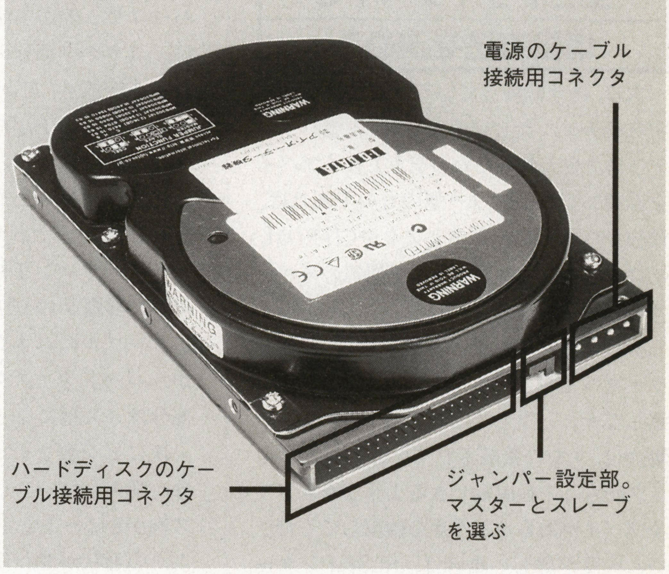
●SCSI-1

もっともはじめに採用された規格。データバス幅は8ビット，最大転送速度は8MB/s，最大接続数は7台。同期周波数は5MHzと遅めですが，ケーブルの最大長が6mなど最近の規格より緩め。ANSI規格だけあって，エラーチェック，信号の処理など仕様がしっかりしています。最大転送速度は遅めですが，バスの占有率が低い点がポイントでしょう。

●Fast SCSI

SCSIの第二世代SCSI-2規格。データバス幅は8ビット，最大転送速度は10MB/s，最大接続数は7台。同期周波数が10MHzになり，ケーブルの最大長は3mに制限されました。バスを二つにわけることによって，15台程度まで接続可能。初期のPower Macintoshなどに標準で採用され，比較的市場に出回った普及タイプです。

《写真3》IDEタイプのハードディスク



●Wide SCSI

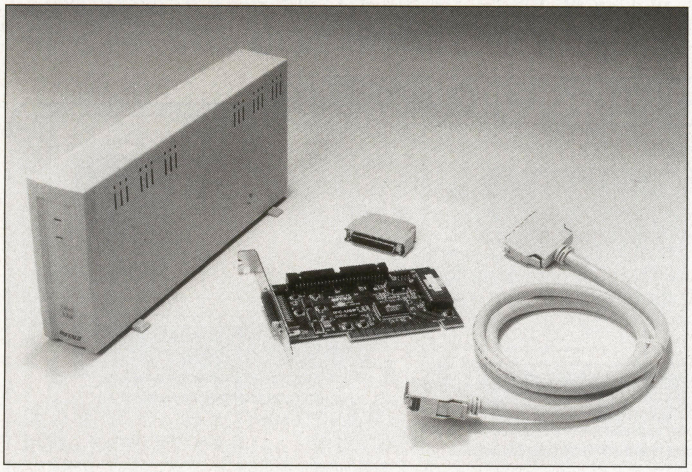
Fast SCSIのデータバス幅を16ビットに拡張したもの。コネクタは68ピンのものを使っています(8ビットは50ピン)。

●Ultra SCSI

SCSIの第三世代SCSI-3規格。データバス幅は8ビット，最大転送速度は20MB/s，最大接続数は7台。同期周波数が20MHzになり，ケーブルの最大長は4台以下は3m，5〜7台は1.5mに制限されています。

●Ultra Wide SCSI

SCSI-3規格。Ultra SCSIの16ビット版。最大転送速度は40MB/s。



《写真4》外接用Ultra SCSI対応ハードディスク。増設するためには，Ultra SCSIインターフェースが必要だ

●Ultra-2 SCSI

SCSI-3規格。Ultra SCSIの最大ケーブル長を12mまで延長し，40MB/sを実現したものです。

●Ultra-2 WIDE SCSI

SCSI-3規格。Ultra-2 SCSIの16ビット版。最大転送速度は80MB/s。

バス幅に注意して ハードディスクを決める

SCSI-1は，最近ではあまり見かけなくなりました。Ultra SCSIタイプが比較的市場に出回っているようです。すでにSCSIボードを使っている人は同じインターフェースのハードディスクを，まだ持っていない人は，購入したいハードディスクを決めてからSCSIインターフェースを選んでください。

50ピンと68ピンをサポートしたマルチコネクタタイプもありますが，外部はどちらかだけのケースがほとんどです。性能の良いインターフェースは高めなので，値段を考えて選びましょう。

Point 2

インターフェースを理解してから始める
大容量ハードディスクを増設する

それでは，実際にハードディスクを取り付けてみましょう。IDEインターフェースを増設する場合，ドライブの選択は簡単です。自分のマザーボードが，Ultra ATA(またはUltra DMA，DMA/33)をサポートしているかどうかをチェックしてください。対応していれば，Ultra ATAタイプを選びましょう。もちろんUltra ATAタイプであっても，通常のエンハンスドIDEで使うことができます。

空きドライブベイで増設方法を決める

次に，自分の持っているコンピュータの中身をチェックしてください。内蔵ハードディスクを入れるための空きドライブベイを確認します。タワー型のものであれば，最初からあるハードディスクやCD-ROM，フロッピーディスクドライブ周辺のスペースを調べましょう。

横置き型やモニター一体型の場合，空きドライブベイがないものもあります。十分注意してチェックしましょう。わかりにくい場合は，すでに接続されているハードディスクがもう1台固定できるような空きドライブベイがあるかどうかを確認してください。内蔵が難しい場合は，SCSIインターフェースなどの外設タイプを選びます。

SCSIはコネクタのインターフェースに注意

SCSIインターフェースのハードディスクを増設する場合，コネクタの種類に注意しましょう。下の写真が，現在出回っているコネクタの形状です。同じSCSIといっても，かなり種類があります。増設するハードディスクの接続コネクタ，SCSIインターフェースボードの外設コネクタ，接続ケーブルの両端のコネクタを合わせましょう。

最近のコネクタ形状は，**写真8**のアンフェノールハーフピッチと**写真9**のD-subハーフピッチが主流です。D-Subタイプは，コネクタ部分にたくさんの尖ったピンがあります。アンフェノールタイプは，中心に金属端子がたくさんついた長細い部分が特徴的です。

小さいタイプをそれぞれハーフピッチと呼びます。それ以外のタイプとして，ノートパソコンなどで使用されているものが，**写真7**のHDIタイプです。ちなみにケーブルのコネクタ部分はオス型ですが，ハードディスクやボードのコネクタ部分はメス型になっています。

次にピン数をチェックしましょう。自分が購入したいハードディスクのSCSIバス幅が8ビットか16ビットによってコネクタの形状が変わります。

8ビットタイプはSCSI-1，Fast SCSI，Urtra SCSI，Urtra-2 SCSI，16ビットタイプはWide SCSI，Ultra Wide SCSI，Ultra-2 Wide SCSIです。

ハードディスク増設の注意点

①増設タイプを決める
内蔵スペースの有無で外設，内蔵を選ぶ

②インターフェースを決定
自分のシステムと用途でIDE，SCSIを選ぶ

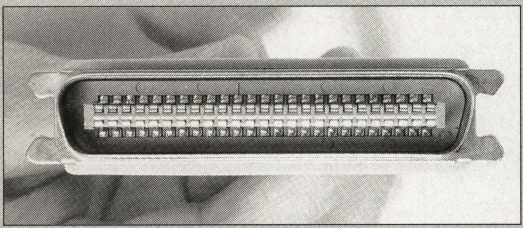
③ジャンパーの設定をする
SCSI IDまたはマスター/スレーブの選択を行なう

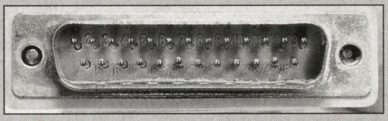
ワイドタイプは転送速度が速いのですが，価格が若干高めです。安いドライブを見つけたとしても，ケーブルが高かったりしてがっかりすることもあります。もっとも，最近ではかなり安いものも出回り始めましたので，購入時期と値段を考えて賢く買い物をしましょう。

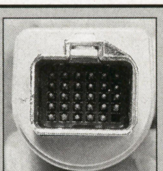
購入するSCSIハードディスクのバス幅を決めたら，SCSIインターフェースボードを選びます。どちらのハードディスクを使うか迷っている人は，50ピンと68ピンの両方をサポートしているマルチコネクタのボードがあります。

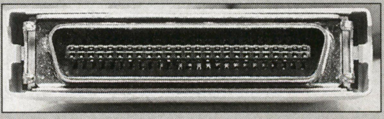
内蔵用として68ピンの専用コネクタと68/50ピン共用コネクタが用意されているタイプは，外設コネクタ(50ピン，68ピン)に注意して選びましょう。

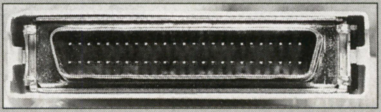
SCSIインターフェースの種類


《写真5》アンフェノールフルピッチ50ピン。初期のSCSI機器のほとんどで採用された。大型機器で使用された


《写真6》D-sub25ピンコネクタ。Macintoshなどで採用実績のあるコネクタ。スキャナなどで使用される


《写真7》HDI30ピン。ノートパソコンなどで使用される


《写真8》アンフェノールハーフピッチ50ピン。周辺機器の小型化で普及した。


《写真9》D-subハーフピッチ50ピン。海外で普及しているタイプ。国内でも使用実績が増えているタイプ。68ピンタイプもある

●目的にあわせた製品を選ぼう●

ハードディスクの実勢価格は？

ハードディスクを実際に購入する場合，もっとも重要なチェックポイントは，コストパフォーマンスです。限られた予算で，効率のよいハードディスクを買うことが大切です。反対に，値段は高くても性能のよいものが欲しいという人は，Ultra Wide SCSIがお薦めでしょう。

ハードディスクを頻繁にアクセスするアプリーケーションソフトを使うため，どうしても高速なものが欲しい人の目的にあった製品です。一方で実売価格リストを見てもらってもわかるように，Ultra Wide SCSI規格のハードディスクは，ほかの規格のものに比べて2倍以上の値段になってしまいます。将来的に量産が進み，安くなるまでには時間がかかりそうです。

もっとも安いハードディスクを購入したいのであれば，Ultra ATA対応のエンハンスドIDEタイプが一番でしょう。Ultra ATA非対応のマザーボードで使用しても，十分な性能が得られます。もちろん，若干値段の高めなUltra SCSIのものと比べても，性能的にはさほどかわりません。

CD-Rドライブなどを使いたい人は，Ultra SCSIタイプがお薦めです。価格は高めですが，CD-Rドライブのほとんどの製品がSCSI規格で作られていること，つなげる台数の制約が少ないこと，現在主流のマルチタスクOSと相性のいいことなどのメリットがたくさんあります。ただし，DOS/Vマシンに2台程度使いたいのであれば，やはりIDE規格のものがベストです。

あとは自分の目的にあわせて，一番コストパフォーマンスに優れたものを選ぶことが賢い購入方法といえるでしょう。現状では，少ない台数のシステムであればIDE，CD-Rドライブなどの周辺機器と連係して使いたいのであればSCSI，とにかく性能のいいものをということであれば，Ultra Wide SCSIといったところでしょうか。

ハードディスクの実勢価格

	容量(GB)	メーカー	価格(円)	備考
IDEハードディスク				
製品A	8.4	A社	28,800	UltraATA対応/内蔵/格安品
製品D	2.5	B社	15,800	UltraATA対応/内蔵
製品B	3.2	B社	18,800	UltraATA対応/内蔵
製品C	6.4	B社	24,800	UltraATA対応/内蔵
製品E	2.1	C社	19,700	UltraATA対応/内蔵
製品F	4.3	C社	25,800	UltraATA対応/内蔵
製品G	8.4	C社	42,700	UltraATA対応/内蔵
製品H	2.1	D社	17,500	UltraATA対応/内蔵
製品I	6.5	D社	23,000	UltraATA対応/内蔵
SCSIハードディスク				
製品J	4.5	A社	37,760	ULtra SCSI
製品K	9.1	A社	72,360	Ultra SCSI
製品L	4.5	A社	38,800	内蔵/Ultra-2 WIDE SCSI/格安品

※1998年10月24日，秋葉原，新宿調べ。付属品はなしでドライブのみ。Ultra-2 Wide SCSIの格安品稀に出る

IDEのハードディスクを内蔵する

IDEのハードディスクの内蔵方法から説明しましょう。まず，はじめに決めることとは，増設するハードディスクを起動ディスクにするかしないかです。いままで使っていたハードディスクをそのまま起動ディスクとして使うのであれば，通常の増設手順で行ないます。

ただし，いま使っているハードディスクの容量が小さい，アクセススピードが遅いから起動ディスクも変更したいという人は，システムのコピーなどが必要になります。

はじめにハードディスクのジャンパスイッチを設定します。起動ディスクとして使用したいのであれば，増設ハードディスクをマスターモード，既設ハードディスクをスレーブモードにします。起動ディスクを変更しないのであれば，増設ハードディスクをスレーブモード，既設ハードディスクを変更せずにマスターモードとして使いましょう。

ジャンパの位置は電源コネクタ周辺か，ハードディスクのコントローラー基板上にあります。ジャンパの設定の仕方は，ハードディスクに書き込まれているものやマニュアルを見てください。Western Digital社やSeagate社製の一部のドライブには，マスターとスレーブのほかにハードディスクを1台しかつながないシングルモードがあります。使用環境にあわせて設定してください。

買ってきたばかりのハードディスクは，マスターモードの設定になっていることが多いようです。

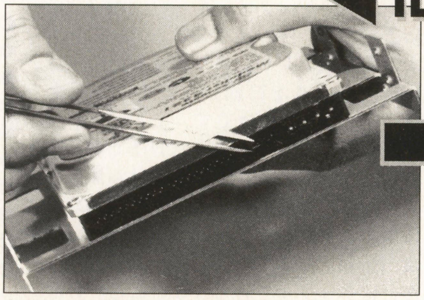
ジャンパの設定が終わったら，さっそくドライブベイにハードディスクを取り付けてみましょう。コンピュータに付属しているドライブベイを使うか，ハードディスク付属のものを使ってください。

取り付けの準備が終わったら，いよいよコンピュータにハードディスクを組み込みます。インチネジを使って本体に固定してください。既設のハードディスクになるべく近い位置を選びましょう。

内蔵のフラットケーブルには三つのコネクタがついています。余っているコネクタにハードディスクをつないでください。マスターとスレーブの設定は，ハードディスク側のジャンパで行ないます。コネクタの位置とは関係ありません。

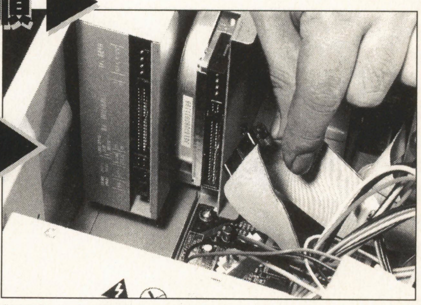
コネクタのセンター部分の突起とハード

◀IDEハードディスク内蔵手順▶



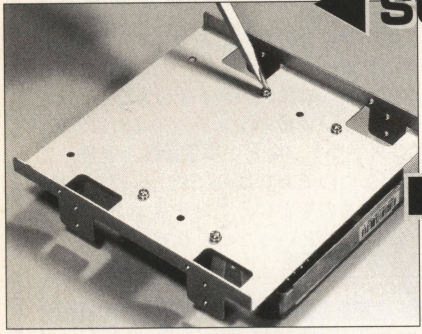
《写真10》増設ドライブの設定をスレーブに変更する。通常はジャンパの位置を変えることで設定する

《写真11》ドライブベイに固定する。増設場所は，できるだけ既設のハードディスクに近い位置がよい

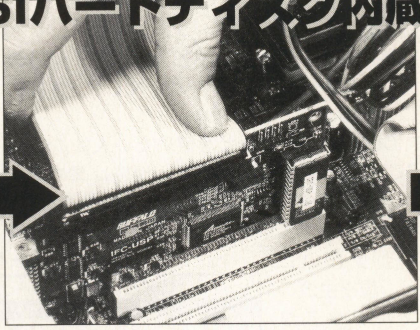


《写真12》電源とSCSIコネクタをケーブルでつなぐ。既設のケーブルの中間コネクタを利用する

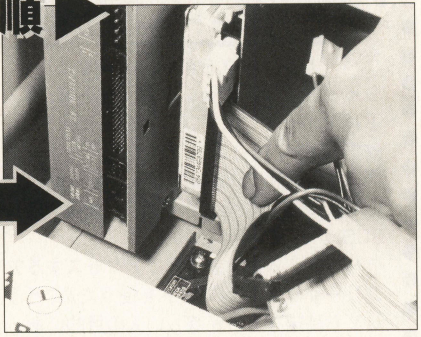
◀SCSIハードディスク内蔵手順▶



《写真13》ハードディスクを増設用ベイに固定する。内蔵するマシンによっては，増設ができないものもあるので注意



《写真14》SCSIインターフェースボードにケーブルをつなぐ。マシンにSCSIインターフェースがない場合は増設する



《写真15》電源とSCSIコネクタをケーブルでつなぐ。既設のSCSI機器がない場合は，内蔵ケーブルは別に用意する

ディスクの切り欠きを合わせて接続しましょう。内蔵のフラットケーブルの赤い線は電源です。ハードディスクの1番ピン側に合わせて挿し込んでください。ほとんどのハードディスクのコネクタは，電源に近い側が1番ピンになっています。

次に電源ケーブルの余っているコネクタをハードディスクに接続します。未使用の電源コネクタがない場合は、二つに分岐できる電源用二股ケーブルを購入してください。

SCSIのハードディスクを内蔵する

次にSCSIのハードディスクを内蔵について解説します。はじめにSCSI IDを設定しましょう。ジャンパスイッチで設定を行ないます。すでにSCSIの周辺機器を使っている場合は，SCSI IDが重ならないように注意してください。

SCSI IDの割り当て方法については，好みの分かれるところですが，ハードディスクはできるだけ0～3のIDを割り当てると上手に管理できます。CD-ROMドライブやMOドライブ，スキャナなどは4以降のIDを割り当てると便利です。また，CD-Rドライブは，できるだけ0に近い数字のIDを割り当てた方がうまくいくようです。転送レートなどのトラブルを未然に防ぐことができます。

ジャンパスイッチは，通常三つのジャンパピンを組み合わせて設定します。ジャンパピンを使って0～7のIDを割り当てます。ジャンパスイッチを見てみると，「0」や「A0」などといった数字のプリントをみつけることができます。「0」が2進数の下一桁め，「1」が下二桁め，「2」が下三桁めです。たとえば，下一桁めにピンがあれば「1」，すべての桁にジャンパピンがあれば「7」になります。製品によって設定の方法が異なることがありますので，必ず付属のドキュメントかマニュアルを参考にしてください。

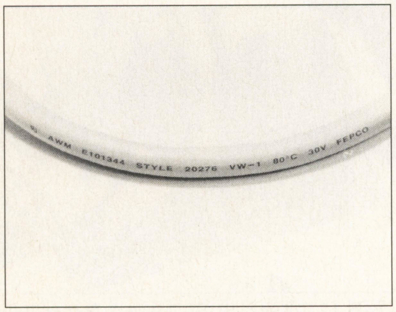
未使用のSCSI IDを割り当てます。使わないジャンパピンは，なくさないように片足だけ差し込んだ状態で，ジャンパスイッチに付けておいてください。コンピュータに取り付けたSCSIインターフェースボードにも，SCSI IDが割り当てられ，通常「7」で固定されています。ID「7」は周辺機器の増設には使用できません。

ケーブルで連結されたSCSI機器の終端には、ターミネータの取り付けが必要です。終端のSCSI機器のターミネータは常

●外設ドライブがうまくつなげなかったら？●

失敗しないSCSIケーブルの選び方

ハードディスクを接続したけど，ぜんぜん認識されない，書き込みや読み込みのミスが頻繁に起こるなど，周辺機器にはいろいろなトラブルがあります。ひどいケースになると，コンピュータそのものが動かなくなってしまった，といった笑い話のような実話も少なくありません。



しっかりした規格のハイインピーダンスのケーブルを使用しよう

はたして原因は？というと，接触不良，導線不良といった極めてシンプルな理由が多いようです。

たとえば，コンピュータが動かなくなった場合などは，マザーボードに差し込まれているインターフェースボードを全部外し，また付け直してみるなどといった方法が太古より伝わっています。接触不良を起こしたインターフェースボードが，コンピュータの起動を邪魔していたという情けない結末です。

ハードディスクなどの周辺機器も例外ではありません。とくに外設のハードディスクの場合では，コンピュータと接続するためのケーブルの問題がトラブルの大きな要因になります。

もっともわかりやすいものが，SCSIのケーブル長です。Ultra-2 SCSIなどでは，ケーブル長の制限は緩くなりましたが，高速アクセスが必要な場合，ケーブル長を短くすることは当然です。

CD-Rが登場しはじめた当時などは，SCSIケーブルは必ずハイインピーダンスのもの，接続しているケーブルのインピーダンスも揃えなくてはいけない，などという話が大真面目で話されたものです。

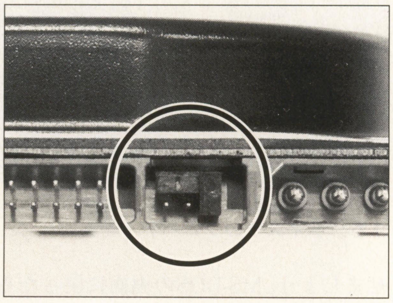
これはまったくの正論で，当時安いノーブランドのケーブルを買って，1枚2,000円以上したCD-Rの焼きミスメディアを山のように築いた人も少なくありません。数千円のケーブルを節約したために，大金を失ってしまったわけです。

ハードディスクの場合も同様です。まず外設ハードディスクが動かなければ，ケーブルを取り替えて確かめてみましょう。次にコネクタ回りをチェックします。接触不良，断線にはくれぐれも注意してください。あとはケーブルをけちらないこと。致命的なトラブルの原因はケーブルだったという話は，めずらしくないことなのです。

●内蔵のハードディスクが動かない？●

ジャンパ設定を確認しよう

ハードディスクのジャンパスイッチは，SCSIのID設定用とIDEのマスターとスレーブの設定用があります。SCSIについては，本文中で詳しく説明しました。一方で，IDEのジャンパスイッチは，ドライブメーカーによってまったく異なるのが実情です。形状も3対のタイプから7対まで，いろいろなタイプが存在します。同じメーカーで

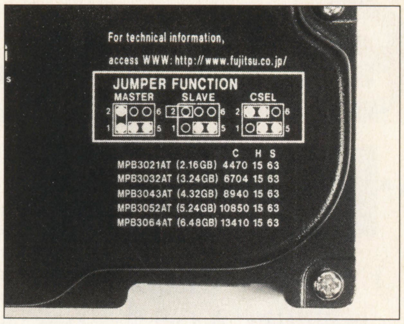


IDEのジャンパ（円内）はマスターとスレーブの設定を行う

あっても，製品によって設定方法が違うものがほとんどです。

設定方法はマニュアルに記載されています。ただし，バルク品のハードディスクには，マニュアルが付属していないものもあります。新品で購入したのであれば，ほとんどのケースではマスターモードの設定になっていますから，スレーブモードを順番に試すことも不可能ではありません。チェックする場合，スレーブモードはジャンパピンを全て外してしまう設定もあります。注意が必要です。

ちなみに，ジャンパスイッチで設定できるのはマスターとスレーブモードだけではありません。一部のハードディスクの中にはシングルモード(One Drive Mode)を設定するタイプがあります。1台しか接続しない場合に，マスターではなくシングルモードの設定にします。一部のコンピュータで見られる速度の低下を防ぐことができるといわれています。シングルモードの設定できるメーカーは限られているので，あまり気にする必要はありませ



ジャンパの設定は，説明に従って組み合わせよう

ん。もし，マニュアルに表記されていた場合，1台専用のモードくらいに覚えておいてください。

外設ドライブで見られるSCSI IDの設定スイッチの場合，ハードディスクについているジャンパスイッチからコードを引き出します。終端がケースのダイヤルやボタン式スイッチにつながる仕組みです。結局はジャンパピンの設定とかわりません。

に「オン」にセットします。SCSIの周辺機器が内蔵のハードディスクしかない場合，必ずターミネータのジャンパをセットしてください。

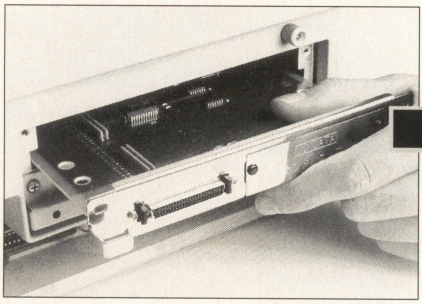
すでにSCSIの内蔵周辺機器を使っていない場合，接続用のケーブルが必要になります。ドライブに付属していなければ，できるだけ短い距離でつなげるものを購入しましょう。SCSIインターフェースボードとドライブベイを最短距離で結べればベストです。原理編でも解説したとおり，ケーブルの最大長には制限がありますので注意してください。

外付けハードディスクを取り付ける

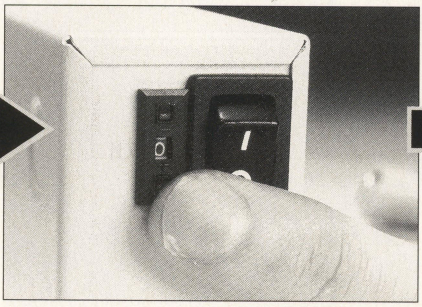
外付けタイプのハードディスクは，SCSIインターフェースのものが主流です。電源やケース，ファンなどがセットに含まれているため，内蔵タイプよりも値段は高めです。持ち運びが可能なハードディスクなので，複数台のコンピュータで使う人の場合，外設タイプの方が便利です。SCSI IDもダイヤルやスイッチ方式で簡単に設定できます。もちろん，機能は，内蔵とまったく同じです。

注意する点は，ハードディスクのコネクタの形状です　形状については，42ページで解説していますので，参考にしてください。次に外設のハードディスクのコネクタを見てみましょう。コネクタは二つ用意されています。SCSIの周辺機器を1台しか使用しない場合，ターミネータは忘れずにつけておきましょう。ターミネータは，ケーブル部分のないコネクタ形状の製品です。ターミネータをつけることで，SCSIの終端を認識させます。ハードディスクによっては，終端の設定をDIPスイッチで行なえますので，自分のシステムにあわせて設定してください。

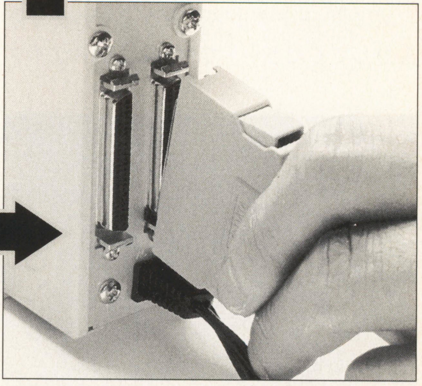
◀外設ハードディスク内蔵手順▶



《写真16》パソコンにSCSIインターフェースボードを取り付ける。コネクタの形状に注意



《写真17》外設用ハードディスクのSCSI IDを設定する。ほかのSCSI機器と違うIDにする



《写真18》外設用ハードディスクのコネクタにケーブルを接続する。最近のものはD-Subハーフピッチ50ピンが多い

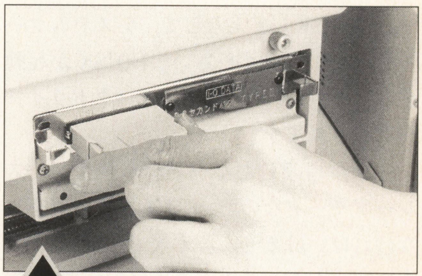


写真19》パソコン側にケーブルを接続する。インターフェースのコネクタによってケーブルを選ぶ

原理からわかる
ハードディスク強化術

Point 3

Windows98に組み込んで動かす
増設ハードディスクを使いこなす

ハードディスクを使いやすくする

① FDISKで領域を確保
使用用途にあわせて，ハードディスクを割り当てる

②ファイルシステムの変更
Windows98のファイルシステムをFAT32にする

③ユーティリティを活用する
ディスク管理ユーティリティで性能アップさせる

実装作業が終わったら，ハードディスクにMS-DOS領域を割り当てます。Windows98標準のシステムツール「FDISK」を使って，増設したハードディスクの論理ファイルシステムを設定しましょう。

起動用フロッピーディスクなどを使って，MS-DOSでコンピュータを起ち上げます。「FDISK」と入力して，システムツールを起ち上げてください。FDISKが起動するとマスターのハードディスクドライブが選択されます。

今回，増設したハードディスクは，スレーブモードなので，ドライブの変更をしなければいけません。メニューの「5：現在のハードディスクドライブの変更」を選択してください。「どれか選んでください」で「5」を入力し，Enterキーを押します。

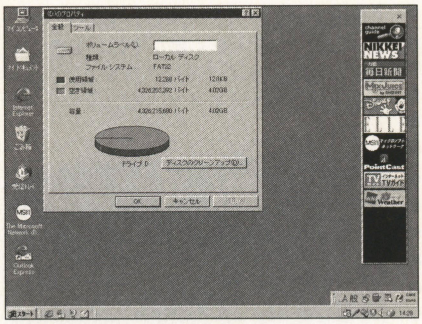
次に「ハードディスクドライブの番号を入力してください」で，増設したドライブ番号を入力します。スレーブモードで増設したので，［2］を選びます。「現在のハードディスク」の項目に「2」が表示されていることを確認してください。チェックが完了後，「領域情報の表示」を選択しましょう。

購入したばかりのハードディスクは，論理的なファイルシステムが割り当てられていませんので，「領域は定義されていません」と表示されます。そこで，「1：MS-DOS領域または論理MS-DOSドライブを作成」の「1」を選択し，Enterキーを押します。

次に「1：基本MS-DOS領域を作成」を選択すると，「基本MS-DOS領域に使用できる最大サイズを割り当てますか」と聞かれますので，最大サイズを割り当てる場合は［Y］を，任意の数字でセッティングしたい場合は［N］を入力してください。「N」を選択すると作成するMS-DOS領域のサイズを%で設定できます。

拡張MS-DOS領域を作りたい場合は，ここで「2」の「拡張MS-DOS領域を作成」を選択して領域のサイズを指定します。さらに，拡張MS-DOS領域内に論理MS-DOS領域を作るためには，「3」の「3:MS-DOS領域内に論理MS-DOSドライブを作成」を選択して，領域を指定していきます。

ここまでの作成作業で，論理ファイルシステムが組み込まれました。増設したハードディスクを分割したり，起動ディスクに設定する場合など便利なツールですので，使い方を一通り覚えておいてください。最後に「Esc」キーを押してFDISKを終了させましょう。MS-DOSの画面に戻ったらパソコンを再起動させてください。再起動後，「マイコンピュータ」をクリックすると，新しいハードディスクがドライブとして認識されます。

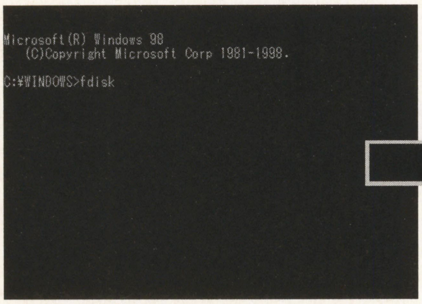

《写真20》増設結果をWindows98でチェックする。ディスクのプロパティを見る

ハードディスクをフォーマットする

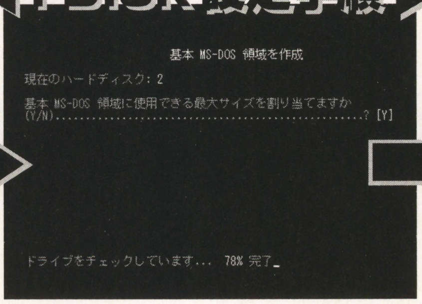
FDISKの設定が終わったら，ハードディスクのフォーマットをしましょう。まず，デスクトップの「マイコンピュータ」を表示させてください。増設したハードディスクのアイコンを選択してから，「ファイル」メニューの「フォーマット」を選びます。

フォーマットのダイアログボックスが表示されますので，「通常のフォーマット」を選択してください。「開始」を選択すると最後に確認のメッセージが表示されます。問題がなければ「OK」をクリックしましょう。すると，フォーマットがスタートして進行状況がグラフで表示されます。

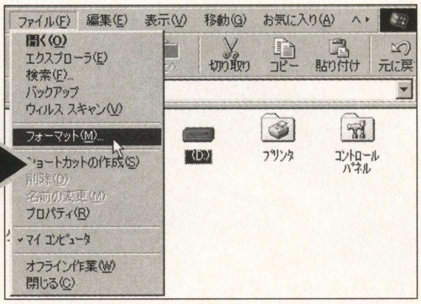
FDISK設定手順



《写真21》起動用フロッピーを使って，MS-DOSモードからFDISKを起動する



《写真22》増設ディスクを間違えないように指定して，MD-DOSの領域を作成する



《写真23》ハードディスクのアイコンができたら，フォーマットを行なう

あとはフォーマットが終了するのを待つだけです。

ハードディスクがきちんとフォーマットされているかどうかを確かめるために，「スキャンディスク」を使います。不良クラスタ(物理的に使えないハードディスクの領域)もチェックしてくれるで，非常に便利です。「スタート」メニューの「プログラム」の「アクセサリ」を選択し，「システムツール」の「スキャンディスク」を起動します。

不良クラスタのチェックは重要なので，新しくハードディスクを増設した人は，できるだけ実行しておきましょう。

増設ハードディスクで変わる性能をチェック！

ハードディスクを増設して，実際の作業環境がどれだけよくなったかをチェックしてみましょう。

テストに使用したコンピュータはIBMの「Aptiva E1A」です。CPUは「AMD-K6」の233MHz，IDEの3.2GBハードディスク，メインメモリ64MBのシステムで検証しました。今回の比較で実験した内蔵ハードディスクは，起動ディスクとして使用しているもので，空き容量は1.5GB程度です。ベンチマークには，HDBENCH Ver2.61を使用しました。

まず，内蔵の3.2GBハードディスクのスペックをチェックしてみましょう。リードが5272KB/s，ライトが5264KB/sです。次に，増設したハードディスクのテストを行ないます。はじめにメルコのハードディスク「DBI-UV4.3GT」で測定します。Ultra ATA対応のドライブですが，メインボードのインターフェースは，Ultra ATA非対応のエンハンスドIDEを使用しています。結果はリードが9714KB/s，ライトが9437KB/sでした。

スピードが上がった理由は，いくつか考えられますが，ハードディスクの基本性能も大きく影響します。たとえば，古いタイプのハードディスクと，最新のUltra ATA対応のハードディスクを比べたとします。たとえインターフェースがUltra ATA非対応であっても，ドライブ自体の性能差が表れるわけです。自分が使っているマザーボードはUltra ATA非対応だから，速いディスクは使えないなどということはありません。

次にSCSIインターフェースの内蔵ハードディスクを測定してみましょう。SCSIインターフェースボードはメルコのUltra SCSI対応PCIバス用「IFC-USP」を使用しました。ハードディスクはI・O DATAのUltra SCSI対応「HDIS-U4.3G」で測定します。結果はリードが10301KB/s，ライトが10384KB/sです。ほとんど同じ程度の性能アップが測定できました。

次に外付けのハードディスクのスペックを調べてみましょう。ここでは，I・O DATAのUltra SCSI対応「HDVS-U4.3G」とメルコのUltra SCSI対応「DSC-UE4.3G」を使用します。結果は「HDVS-U4.3G」はリードが8277KB/s，ライトが8372KB/s，「DSC-UE4.3G」はライトが9650KB/s，リードが8145KB/sでした。2機種はほとんど同じ性能で，標準搭載のハードディスクよりも速いことがわかります。これらの測定

《第1表》ハードディスク増設のベンチマーク結果

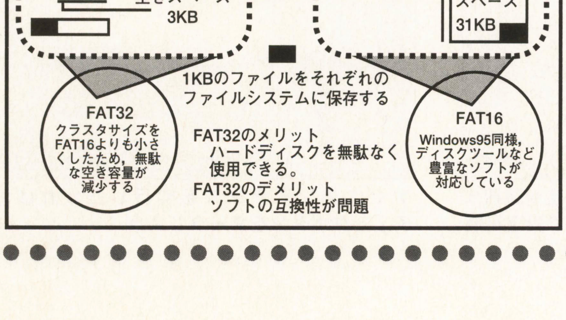
製品名	メーカー	リード・ライト	備考
Aptiva 内蔵 HDD	IBM	5272・5264	内蔵タイプのエンハンスドIDE
UHDI-A3.2G/DV	I･O DATA	10259・10426	内蔵タイプのUltra ATA，エンハンスドIDEで測定
DBI-UV4.3GT	メルコ	9714・9437	内蔵タイプのUltra ATA，エンハンスドIDEで測定
HDIS-U4.3G	I･O DATA	10301・10384	内蔵Ultra SCSI，Ultra SCSI対応「IFC-USP」使用
HDVS-U4.3G	I･O DATA	8277・8372	外設Ultra SCSI，Ultra SCSI対応「IFC-USP」使用
DSC-UE4.3G USP	メルコ	9650・8145	外設Ultra SCSI，Ultra SCSI対応「IFC-USP」使用

※ハードディスクの測定の場合，インターフェースボードの性能に依存する部分が多い。今回の実験では，比較機種はSCSIとIDEの比較以外では，すべて同じインターフェースボードを使用している
※データは，1998年10月26日現在のもの。各社，搭載ハードディスクのベンダーの変更などにより，数値は変動する。たとえば，今回実験で使用したAptivaで採用されたハードディスクドライブは，Seagate社製のもの
※ SCSIとIDEのデータ比較は，あくまでも目安。SCSIインターフェースボードによって異なる

●Windows98のファイルシステムを使う●
FAT32でハードディスクを有効活用

Windows98は，これまでサポートしてきた標準ファイルシステムをFAT16からFAT32に変更しました。Windows98上でFAT16を使うこともできますが，新しいオペレーティングシステムの機能を生かしきるためには，FAT32にアップデートした方が効果的でしょう。

FAT32とFAT16の違い



FAT32とFAT16の最大の違いは，クラスタサイズです。クラスタとはハードディスクなどを物理的にいくつかのブロックにわけて，ファイルの格納場所に利用する物理的単位のこと。1KBのファイルをハードディスクに保存するとします。一つのファイルを格納するためには，最低でも一つのクラスタを必要とします。

FAT16とFAT32のクラスタのサイズは，それぞれ32KB，4Kバイトです。

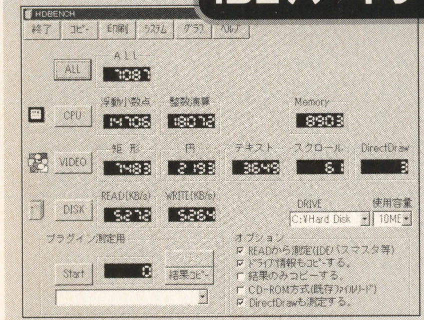
1KBのファイルを格納した場合，クラスタの中身を考えてみましょう。FAT16とFAT32ではそれぞれ31KBと3KBの無駄がでます。自分が使っていたFAT16のハードディスクをFAT32にアップデートした場合，使用容量の30％程度の空きスペースが期待できます。2GBの30％であれば無駄な空きスペースは，600MBの計算です。そこで，増設のハードディスクはFAT32に設定を変更します

変更の方法は簡単です。「スタート」メニューの「プログラム」の中から「アクセサリ」を選び，「システムツール」の「ドライブコンバータ(FAT32)」を起動してください。現在，接続されているハードディスクなどが表示されます。ここで，FAT32に変換したいハードディスクを選びましょう。今回のケースでは，増設したハードディスクを選択します。

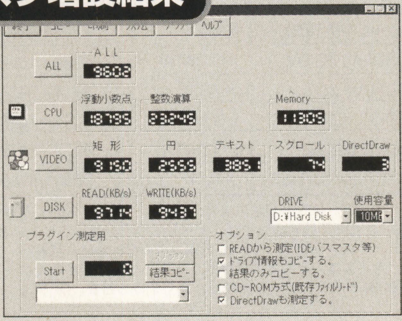
ここで注意しなければいけないことは，FAT32のファイルシステムは，Windows95で読むことができないということです。一度，ファイルシステムをFAT32に変更してしまったら，Winodows95に戻すことはできなくなります。使用環境を考え，問題がない場合はアップデートしてください。

状況によって異なりますが，1時間程度かかる場合もあります。アップデートは，ハードディスクのプロパティでFAT32が表示されれば成功です。

IDEハードディスク増設結果

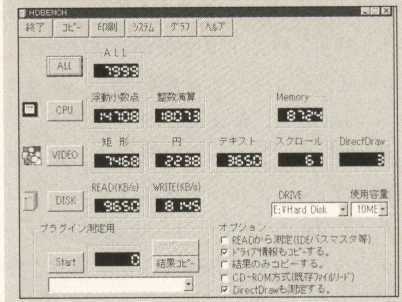


《写真24》標準搭載のハードディスクのリード/ライト結果。3.2GBのIDEハードディスクで，空き容量は1.5GB

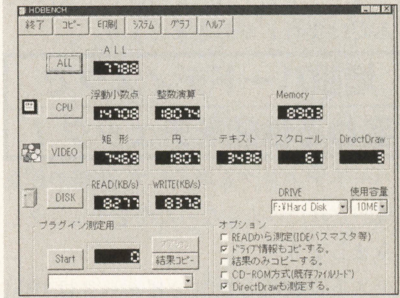


《写真25》メルコのUltra ATA対応ハードディスク「DBI-UV4.3GT」のベンチマーク結果。リードとライトのスピードが倍程度向上

SCSIハードディスク増設結果



《写真26》メルコのUltra SCSI対応ハードディスク「DSC-UE4.3G」のベンチマーク結果。スペックが向上



《写真27》I・O DATAのUltra SCSI対応ハードディスク「HDVS-U4.3G」のベンチマーク結果。外設ドライブはほとんど同じスペック。ハードディスクに空き領域が増え，快適なスピードが得られた

結果は**写真24～写真27**に示しました。またデータについては，**第1表**にまとめましたので，チェックしてください。

今回の測定は，IDEのマザーボードに標準で装備されているインターフェースを使用しましたが，PCIバス用のカードを接続することによって，さらにパフォーマンスを上げることができます。これはSCSIインターフェースボードについても同様です。ハードディスクのスピードとともに，インターフェースボードの性能もデータの転送速度に大きく影響を与えます。同じCPUであったとしても，倍以上の読み書きのデータ差が生じることも少なくありません。

ちなみに，今回測定したハードディスクの基本性能は，新しい機種の方が当然ながら有利です。だからといって，新しいハードディスクを使えばいいのかというと，そうとばかりはいえません。実際，ハードディスクの空き容量も，基本性能に大きな影響を与えます。

3.2GBのハードディスクが2台あったとしましょう。1台のハードディスクの空き容量はわずか10MB，もう1台の空き容量が3GBだったとします。よほど，ファイル管理をうまくしない限り，ハードディスクの性能が同じになることは，まずありえないでしょう。ハードディスク自体の基本性能もさることながら，いかに大きな空き容量を持ったハードディスクを使える環境を維持できるかが大切なポイントになります。

ディスクユーティリティツールで，ファイルの細分化をなくしてしまうのも効果的です。大容量のハードディスクを増設すれば，さらに環境はよくなります。一番大切なことはソフトの性能を引き出す環境を作ることにほかなりません。

●ハードディスクのスピードをアップする●
ユーティリティを使いこなそう

ハードディスクの増設が完了したら，次は環境の整備をはじめましょう。せっかく増設したハードディスクも，そのまま放っておくとあっという間にゴミファイルでいっぱいになってしまいます。ハードディスクにとって，空きディスクの容量が少なくなることは致命的です。定期的に整理整頓を行ないましょう。

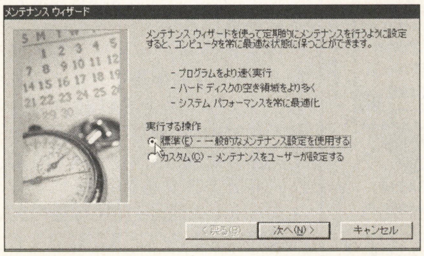
使用するユーティリティは，Windows98標準のツールです。「スタート」メニューの「プログラム」から「アクセサリ」を選び，「システムツール」の「メンテナンスウィザード」を起動してください。「メンテナンスウィザード」はハードディスクなど，効率良く使うためのユーティリティを自動的に起動してくれます。

なかでも，ハードディスクを虫食い状態にする細分化されたファイルをまとめるデフラグ，ゴミ箱やテンプファイルを消去するディスククリーンアップ，不良クラスタなどを発見してくれるスキャンディスクが便利です。

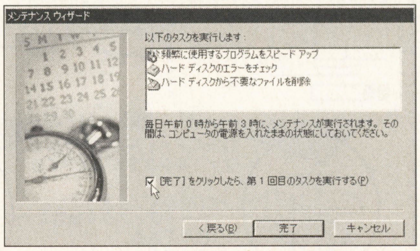
デフラグを使って，散らかったハードディスクの中身を整頓し，ディスククリーンアップでゴミファイルを回収するだけでも，ハードディスクの使い勝手は格段に向上します。

自分で定期的にユーティリティを起動することもできますが，せっかくWindows98のためにアップデートしたわけですから，便利な機能を使いこなしてみましょう。使用方法はいたって簡単で，メンテナンスウィザードを起動して，標準設定を選びます。次にユーティリティの起動時間を選びましょう。深夜などに設定すれば，自分が寝ている間にメンテナンスが終了します。

すぐにメンテナンスを実行したい人は，ダイアログの最後に表示される[完了]をクリックしたら，第1回目のタスクを実行するをマークしましょう。自動的にハードディスクの整理をしてくれます。



メンテナンスウィザードの標準設定を選択する。ハードディスクの管理を自動で設定可能



すぐにメンテナンスを実行したければ，チェックボタンをマークしよう

《第１表》市販の主要ハードディスク一覧表

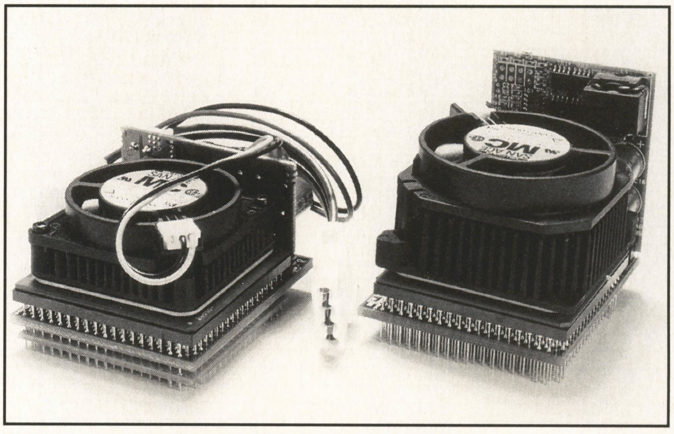
製品番号	メーカー名	型番	容量(GB)	価格	内蔵タイプ	外付けタイプ	SCSI	IDE	Ｕｌｔra Wide SCSI	Ultra SCSI	Ultra ATA	備考
1	アイ・オー・データ機器	HDIS-UW9.1G	9.1	148,000円	*		*		*			
2		HDIS-UW4.5G	4.5	89,800円	*		*		*			
3		HDIS-U8.5G	8.5	95,000円	*		*			*		
4		HDIS-U4.3G	4.3	49,800円	*		*			*		
5		UHDI-8.4G/DV	8.4	68,000円	*			*			*	
6		UHDI-6.4G/DV	6.4	52,000円	*			*			*	
7		UHDI-4.3G/DV	4.3	37,000円	*			*			*	
8		UHDI-A3.2G/DV	3.2	31,000円	*			*			*	
9		UHDI-2.1G/DV	2.1	25,000円	*			*			*	
10		UHDI-4.3G/98	4.3	37,000円	*			*			*	
11		UHDI-3.2G/98	3.2	31,000円	*			*			*	
12		UHDI-2.1G/98	2.1	25,000円	*			*			*	
13		UHDI-4.3G/98UI	4.3	44,000円	*			*			*	UltraATAボードセット
14		UHDI-3.5G/98UI	3.5	37,000円	*			*			*	UltraATAボードセット
15		UHDS-4.3G	4.3	62,000円		*	*				*	
16		UHDS-4.3G/UPCI	4.3	75,000円		*	*				*	UPCIボードセット
17		HDVS-U4.3G	4.3	42,000円		*	*				*	
18		HDVS-U4.3G/UPCI	4.3	53,000円		*	*				*	UPCIボードセット
19		HDVS-U4.3G/98Ⅲ	4.3	52,000円		*	*				*	SCSI-2ボードセット
20		HDVS-U2.1G/ISA	2.1	54,800円		*	*				*	SCSI-2ボードセット
21	メルコ	DBI-UV3.2GT	3.2	32,000円	*			*			*	DriveCopy付
22		DBI-UV4.3GT	4.3	38,500円	*			*			*	DriveCopy付
23		DBI-UV6.4GT	6.4	52,000円	*			*			*	DriveCopy付
24		DBI-UV8.4GT	8.4	68,000円	*			*			*	DriveCopy付
25		DBI-V2000	2.1	25,000円	*			*			*	
26		DBI-V3200	3.2	30,500円	*			*			*	
27		DBI-V4300	4.3	37,000円	*			*			*	
28		DBI-N2000	2.1	26,000円	*			*				NEC98用
29		DBI-N3200	3.2	31,500円	*			*				NEC98用
30		DBI-N4300	4.3	38,000円	*			*				NEC98用
31		DBS-U4000	4.3	68,000円	*		*			*		
32		DBS-U4.3GA	4.3	69,000円	*		*			*		
33		DBS-W4GH	4.3	148,000円	*		*		*			
34		DBS-W9GH(9.1GB)	9.1	280,000円	*		*		*			
35		DSC-UE3.2G	3.2	37,000円		*	*			*		
36		DSC-UE4.3G	4.3	42,000円		*	*			*		
37		DSC-UE6.4G	6.4	58,000円		*	*			*		
38		DSC-UE8.3G	8.3	79,800円		*	*			*		
39		DSC-UE4.3GUSP	4.3	53,000円		*	*			*		Ultra SCSIボード付
40		DSC-UE6.4GUSP	6.4	69,000円		*	*			*		Ultra SCSIボード付
41		DSC-UE4.3GP	4.3	53,000円		*	*			*		Ultra SCSIボード付
42		DSC-U2000(2.1GB)	2.1	37,800円		*	*			*		
43		DSC-U4000(4.3GB)	4.3	62,000円		*	*			*		
44		DSC-UE2.1GPL	2.1	48,000円		*	*					Ultra SCSIボード付

《第２表》主要パソコンと第１表掲載ハードディスクとの対応表

メーカー	パソコン機種名	型番	メーカー	パソコン機種名	
NEC	PC-9821Ra18/N20	10～14/19/28～31	富士通	FMV-DESKPOWER SⅡ165　SⅡ167	1～9/21～27
NEC	PC-9821Ra20/N12	10～14/19/28～31	富士通	FMV-DESKPOWER SⅡ16A	1～9/21～27
NEC	PC-9821RaⅡ23/N30/W30	10～14/19/28～31	富士通	FMV-DESKPOWER S_265	1～9/21～27
NEC	PC-9821Xa7/C4/C8	10～14/19/28～31	富士通	FMV-DESKPOWER S_339	1～9/21～27
NEC	PC-9821Xa7e/S15/S17	10～14/19/28～31	富士通	FMV-DESKPOWER T16	1～9/21～27
NEC	PC-9821Xa9/C4/C8	10～14/19/28～31	富士通	FMV-DESKPOWER T20	1～9/21～27
NEC	PC-9821Xc13/M17/modelAB	10～14/19/28～31	富士通	FMV-DESKPOWER TE	1～9/21～27
NEC	PC-9821Xc13/S5/modelAB	10～14/19/28～31	富士通	FMV-DESKPOWER TS	1～9/21～27
NEC	PC-9821Xc13/S5/modelA2B2	10～14/19/28～31	富士通	FMV-DESKPOWER DC13S	1～9/21～27
NEC	PC-9821Xc16/M7/modelA3B3	10～14/19/28～31	富士通	FMV-DESKPOWER DC16S	1～9/21～27
NEC	PC-9821Xc16/M7/modelA2B2	10～14/19/28～31	富士通	FMV-DESKPOWER DC16SⅡ	1～9/21～27
NEC	PC-9821Xc16/S5/modelA3B3	10～14/19/28～31	富士通	FMV-DESKPOWER DC20SP	1～9/21～27
NEC	PC-9821Xc16/S7/modelA3B3	10～14/19/28～31	日本IBM	2168-N60 Aptiva750	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-9821Xe/U7W	10～14/19/28～30	日本IBM	2168-N61 Aptiva755	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-9821Xe10/4	10～14/19/28～30	日本IBM	2168-N71,N91 Aptiva765,766	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-9821Xe10/4-P	10～14/19/28～30	日本IBM	2168-S50 Aptiva770	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-MA16C/SZ	1～9/15～18/20～27/31～33/35～44	日本IBM	2168-S55 Aptiva775	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-MA20C/SZ	1～9/15～18/20～27/31～33/35～44	日本IBM	2168-S65 Aptiva785	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-SV26D/MZmodelBAA41	1～9/15～18/20～27/31～33/35～44	日本IBM	2168-S75 Aptiva795	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-VS20C/S7/S5	1～9/15～18/20～27/31～33/35～44	日本IBM	2159-B60、B65	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-VS23D/S7/S5	1～9/15～18/20～27/31～33/35～44	日本IBM	2159-B75	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-VS26D/M7/MZ	1～9/15～18/20～27/31～44	日本IBM	2159-B80、B85	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-VS26D/S5/S7/SZ	1～9/15～18/20～27/31～33/35～44	日本IBM	2162-B86、B87	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-VS30/35　C、D	1～9/15～18/35～44	日本IBM	2159-B95	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-VS30/37　C、D	1～9/15～18/35～44	日本IBM	2162-B97	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-VS30/45　C、D	1～9/15～18	日本IBM	2137-E17	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-VS30/47　C、D	1～9/15～18	日本IBM	2137-E1A、E27	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-VS30D/M7	1～9/15～18/20～27/31～33/35～44	日本IBM	2137-E2A、E47	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-VS33D/M7modelCB2、DB2	1～9/15～18/20～27/31～33/35～44	日本IBM	2137-E4A	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-VS33D/M7modelCD2、DD2	1～9/15～18/20～27/31～33/35～44	日本IBM	2138-E48	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-VS35/37A	1～9/15～18	日本IBM	2138-E58	1～9/15～18/20/31～33/35～44
NEC	PC-98NX-VS35/47A	1～9/15～18	日本IBM	2153-315、317、31T	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-5133D5	1～9/21～27	日本IBM	2176-H 54,55,56 AptivaH 54,55,56	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-5133T3	1～9/21～27	日本IBM	2176-H 64,65 AptivaH 64,65	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-6200T3	1～9/21～27	日本IBM	2176-H 6D,6E AptivaJ 6D,6E	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-6150T3	1～9/21～27	日本IBM	2176-H5E AptivaH5E	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-5150T4	1～9/21～27	日本IBM	2176-H75 AptivaH75	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-5166D5	1～9/21～27	日本IBM	2176-H7E AptivaH7E	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-5166D6	1～9/21～27	日本IBM	2176-J 3C、J3E	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-5166D7	1～9/21～27	日本IBM	2134-J31	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-5166D8	1～9/21～27	日本IBM	2411-P31,P95 MasterP120	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-5166D8M	1～9/21～27	日本IBM	6282-70J　PC300GL	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-6333TX	1～9/21～27	日本IBM	6577-J2M　PC330	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-6350DX	1～9/21～27	日本IBM	6577-JB6,JB7 PC330	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-6350TX	1～9/21～27	日本IBM	6587-JBT PC350	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-6400TX	1～9/21～27	日本IBM	6587-JBV PC350	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-5200D9K	1～9/21～27	日本IBM	6587-JU5,JU4 PC350	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-6333T7	1～9/21～27	日本IBM	6587-JU6,JU7 PC350	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-DESKPOWER S165	1～9/21～27	日本IBM	6589-12J PC365	1～9/15～18/20/31～33/35～44
富士通	FMV-DESKPOWER S167	1～9/21～27	日本IBM	6589-15J,13J PC365	1～9/15～18/20/31～33/35～44

3DNow!対応化アップグレード「AMD-K6-2」

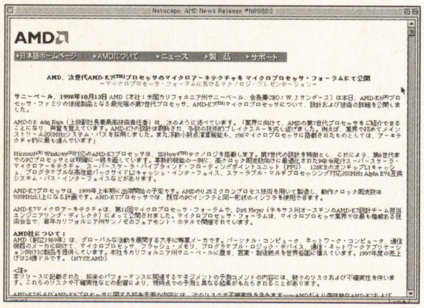
1999年上半期には，AMD-K6-2の次世代プロセッサAMD-K7がいよいよ出荷されます。10月13日に開かれたカルフォルニア州サニーベールのフォーラムでは，AMD-K7の詳細な技術情報も公開され，身近な存在になってきました。AMDシリーズのプロセッサの魅力は，ユーザー指向の設計です。今回はアップグレードとあわせて解説します。


《写真2》オーバードライブプロセッサも，K6-2版が製品化されている。左がAptiva対応のもの

最新のコンピュータが，わずか3万円で購入できます。ただし，このコンピュータには，メモリは64Kバイトしか搭載されていません。マイクロプロセッサが高性能化し，価格が安くなったことによって，CPUを簡単にアップグレードできるようになりました。ソケット7の普及と同時に，たくさんの優秀なチップが生まれています。3万円くらいのCPUを使うことによって，自分の大切なマシンを簡単に生き返らせてみましょう。

ソケット7がもたらしたパワーアップの秘密

コンピュータの歴史を振り返ってみると，テクノロジーの塊といった特徴がある反面，寿命が3年持てば十分であるという考え方が一般的でした。技術の進歩はすばらしいことなのですが，昨日買ったコンピュータが今日は型遅れといったような笑い話が現実の世界でかわされます。購入したコンピュータの性能が悪くなれば，新しいものを購入しなおすという悪循環がユーザーを悩ませます。


《写真1》新しくアナウンスされたAMD-K7。出荷時期は，1999年，上半期の予定

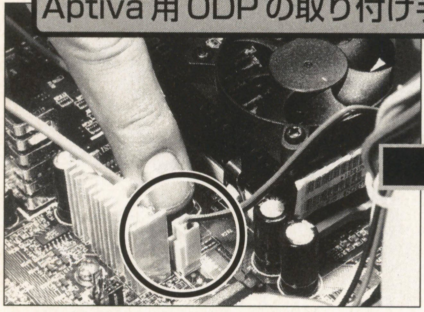
一方で，DOS/Vマシンを取り巻く環境は，自分でシステムを組み立てることのできる楽しい世界です。有名メーカーのDOS/Vマシンを購入して，マザーボードをのぞいてみると，ソケット7が見つかります。CPUを誰でも交換できるようになっているわけです。当たり前のように思っていることも，コンピュータの歴史を考えれば，夢のような話だということができるでしょう。

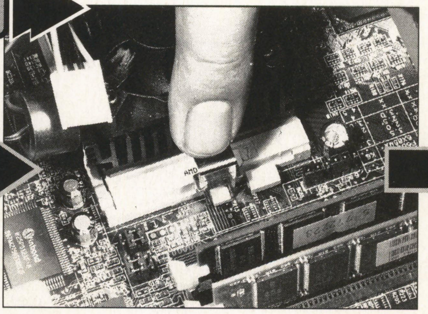
交換可能なCPUの代表的なものがソケット7です。ソケット7に取り付けられるCPUは，MMX Pentiumシリーズ，Cyrix 6x86MXシリーズ，IDT WinChipシリーズ，そしてAMD-K6シリーズです。たくさんのメーカーが技術的な競走をくり返して，優秀なCPUを作ってきました。なかでもAMD-K6-2は，ベンチマークの結果を見ればわかるように，MMX Pentium以上の性能をそなえ，Pentium II相当のスペックを実現しました。

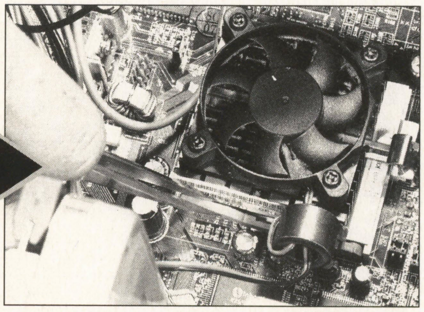
AMD-K6-2のアクセラレータを使う

CPUの性能アップのスピードは著しく，半年もすれば古いスペックのマシン，1年以上すぎると，新しく発売されたソフトウエアがだんだん重たくなりはじめます。だからといって，最新の高価なコンピュータを購入しなおすのもばからしいでしょう。スピードが物足りないのは，CPUくらいです。メモリやハードディスクは，容量は足りなくなることはあっても，スピードが遅すぎるので困ったという話は，あまり聞きません。

Aptiva用ODPの取り付け手順


《写真3》メインボード上のCPUに付属するファンの電源（円内）を取り外す


《写真4》ファンを取り付けている金具を押し下げながらツメから外す

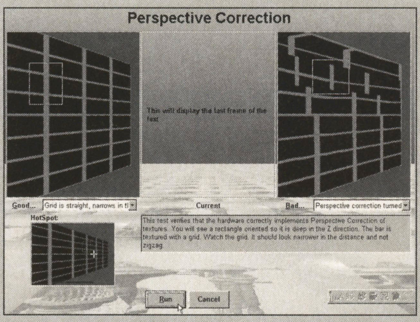

《写真5》レバーを引き上げる。ピンセットなどで，ていねいに動かしてもよい

3D命令でわかるCPUの性能 Win3DBenchでAMD-K6-2を調べる

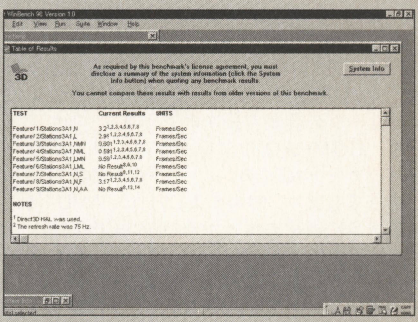
CPUの性能を計るために使用されるベンチマークでは，評価基準によって異なる結果がでることがあります。CPUの構成システムによっては，処理の向き不向きがあるわけですから，正反対の結果が出たとしても不思議なことではありません。

ベンチマークを行う前に，CPUの中身を思い浮かべてみましょう。もっとも分かりやすい例がPentiumIIが行うMMX命令の処理の流れと，AMD-K6-2が行う3DNow!命令の処理です。これらのプロセッサは，MMX命令や3DNow!命令が使われてはじめて，強力なスペックが導きだされます。そこで重要になってくる要素が，ソフトウエアの命令サポートの有無です。

ソフトウエアも，サポートするものによって状況が変わります。Windows98が命令をサポートすれば，ソフト全体のスペックが底上げされるでしょう。3DNow!命令はDirectXがサポートしています。Windows98上での高速化が約束されたわけです。Win3DBenchはDirectXの測定ツールでもありますので，実際に試してみましょう。



AMD-K6-2は3Dの描画チェックで性能が現れる。マルチメディア系ソフトに強い


測定結果の一例。Pentium IIと同等，またはそれ以上の結果が得られた

そこで問題になる点がCPUのスピードです。速くするためには，CPUアクセラレータを使ってみましょう。取り付けが大変そうだと考えている人も多いのですが，ハードディスクの増設より簡単です。技術的な知識がなくても，CPUむき出しのバルク品を使うのでない限り，トラブルはほとんどありません。

CPUアクセラレータによっては，対応コンピュータとCPUアクセラレータの組み合わせをしっかりと明記したものもあります。取り付け結果が確認されていれば，安心してアップグレードできます。今回，紹介するCPUアクセラレータは，IBMのAptiva対応とNECのPC-98対応のものです。なかでも，Aptiva用のものは，ヒートシンクの高さが低く作られている点がポイントです。ユーザーがつけやすいように，よく考えられたCPUアクセラレータということができます。

AMD-K6-2のポジション

同じアップグレードをするのであれば，最新のコンピュータの性能に負けないくらいの性能がほしくなります。現在，もっとも普及しているもので，高速なCPUはPentium IIです。クロックスピードは300MHz以上，一次キャッシュとして32KB，マルチメディア系の命令ともいえるMMXテクノロジーも，MMX Pentiumから引き継ぎました。

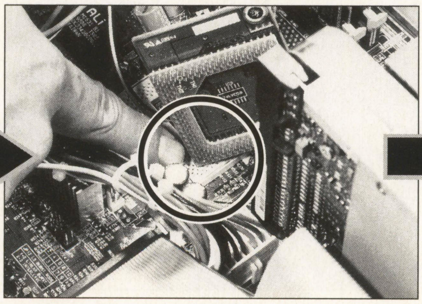
単純にスペックだけを比較すると，AMD-K6-2はMMX Pentiumというよりは，Pentium IIと競合部分の多いプロセッサです。クロックスピードはAMD-K6-2が300/333/350MHz，Pentium IIが300/333/350/400/450MHz，一次キャッシュはそれぞれ64KBと32KBでAMD-K6-2が勝っています。ベースクロックはいずれも100/66MHzをサポート，MMX命令も同様です。実際に動作を測定してみると，MMX命令と浮動小数点命令を比較した場合，Pentium IIが若干よい値をはじきだします。ところが，ベンチマークの測定に3DWinBenchなどを使った場合，結果は逆転するケースもあります。要は3DNow!命令かMMX命令&浮動小数点命令の適した処理に依存するわけです。

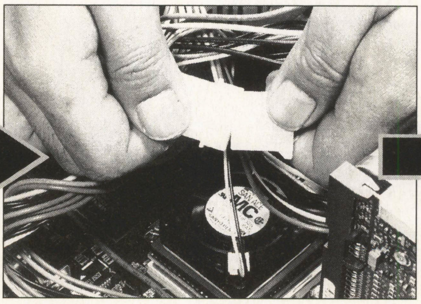
ちなみに，マルチメディア系のソフトウエアを動かすことだけを考えると，3DNow!命令がMMX命令よりも優れています。これは，MMX命令が整数演算に限定しているのに比べて，3DNow!命令は浮動小数点演算を扱えることを考えればわかるでしょう。MicrosoftのDirectX6.0やSilicon GraphicsのOpenGLなどが3DNow!命令をサポートしていることからも，使いやすさが証明されています。

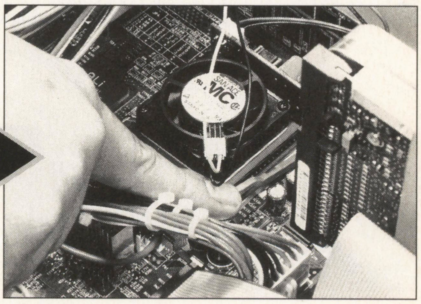
CPUアクセラレータをAptivaに取り付ける

それでは，さっそくCPUアクセラレータを使って，Pentium IIクラスのコンピュータをつくり出してしまいましょう。今回使用したコンピュータはIBMのAptiva E1Aです。搭載プロセッサはAMD-K6/233MHzです。取り替えるCPUアクセラレータはメルコのHK6-MD300-V2を使用します。CPUはAMD-K6-2/300MHzが搭載されているタイプです。

はじめにケースを開けて，目的のCPUをチェックしてください。Aptiva E1Aの場合，電源ケーブルが邪魔をしているため，CPUが見えにくい位置にあります。


《写真6》角にピンがない部分（円内）で，ソケットの差し込み位置をあわせる


《写真7》CPUファン用の電源を取る。電源部のあまったソケットに差し込む


《写真8》ヒートシンクの高さが低いので，交換が簡単にできる

ソニーのVAIOにも搭載!! AMD-K6-2が使えるコンピュータ

9月にソニーが発表したVAIOのAMD-K6-2搭載に続いて，10月に入ってから，IBM，COMPAQ，パッカードベルNECなどAMD-K6-2，AMD-K6を搭載したコンピュータの発表が相次いでいます。なかでも，COMPAQのプレサリオシリーズやパッカードNECの，ノートPCへの搭載は注目でしょう。使用するCPUは，AMD-K6をさらに省電力化したモバイルCPUです。

デスクトップでは，コンパック，IBM，がAMD-K6-2の350MHzを搭載することで，ハイエンドマシンのラインナップに揃えました。このほかもCPUアクセラレータとしても使用されています。今回，CPUアップグレードで取り付けたメルコのHK6-MD300-V2(AMD-K6-2/300MHz, 44,500円)をはじめ，HK6-MD266-V2(AMD-K6-2/266MHz, 34,500円), HK6-MX233-V(AMD-K6/233MHz, 31,000円)やI・O DATAのPK-K6H300/DV(AMD-K6-2/300MHz，44,800円)などが代表的なものです。

実際，3DNow!命令に対して，ソフトウエアの対応が広がることも，搭載マシンの増加に影響しているのでしょう。QUAKEIIなどの人気ゲームソフトが3DNow!命令に対応しはじめたことも含め，今後も対応ソフトが広がる傾向にあります。

採用マシンリスト

メーカー名	製品名	搭載CPU	クロック周波数
パッカードベルNEC	Packard Bell 955	AMD-K6-2	333MHz
	NEC Ready 9888	AMD-K6-2	333MHz
	NEC Reach340T	AMD-K6-2	300MHz
IBM	Aptiva E3J	AMD-K6-2	350MHz
	Aptiva 3J7	AMD-K6-2	350MHz
	Aptiva 3JT	AMD-K6-2	350MHz
	Aptiva E2J	AMD-K6-2	300MHz
	Aptiva 2J5	AMD-K6-2	300MHz
	Aptiva 2J7	AMD-K6-2	300MHz
	Aptiva 2JT	AMD-K6-2	300MHz
COMPAQ	PRESARIO 1235	AMD-K6	266MHz
	PRESARIO 2274/2270	AMD-K6-2	300MHz
	PRESARIO 5150/5160	AMD-K6-2	350MHz
DEC	Venturis FX-2	AMD-K6	233MHz
富士通	FMV-DESKPOWER	AMD-K6	266MHz
ソニー	VAIO	AMD-K6-2	350MHz

見えにくいだけならいいのですが，CPUに触ることが非常に困難なくらいケーブルが障害になります。どうしても，作業がしにくい人は，CPUアクセラレータ取り付け前に，邪魔になりそうなケーブルは取り外してしまいましょう。CPUアクセラレータの取り付け後に再び配線しなおしますから，ケーブルの位置関係はしっかり把握しておいてください。

はじめにCPUクーラーのファン用の電源ソケットを取り外しましょう。次にメインボード上のCPUに付属しているファンの取り付け金具を外します。ファンはCPUに接着されていますから，強く引っぱったりしないように注意してください。ファンの金具は，下方向に押し出すようにして，ひっかかりを外せば外れます。

次にソケット7に差し込まれたCPUを取り外します。Aptiva E1Aの場合，ソケット7の周りに大きめのコンデンサがあったり，電源やケーブルが邪魔をしたり，非常にレバーを引きにくい環境です。このようなときでもレバーをピンセットやラジオペンチで引き上げることはやめましょう。引き上げるときに，レバーは外側に広げるようにして，起こしていきます。垂直になれば，取り外し終了です。

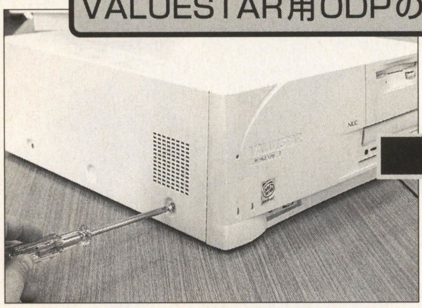
CPUアクセラレータを取り付けます。取り付け箇所は四つの角のうち，ピンのない部分をあわせて差し込んでいきます。取り付け方向が決まったら，先に電源コネクタをつないでしまいましょう。CPU本体は，電源をピンからとることができますが，CPUクーラーはマザーボード上の電源コネクタにつなぎましょう。Aptiva E1Aは，電源コネクタが余っていましたので，それを流用します。最後にCPUアクセラレータをソケット7に差し込み，レバーを水平になるまで倒せばおしまいです。ヒートシンクが低くなったので，収まりがよくなったことがわかるでしょう。

CPUアクセラレータをVALUESTARに取り付ける

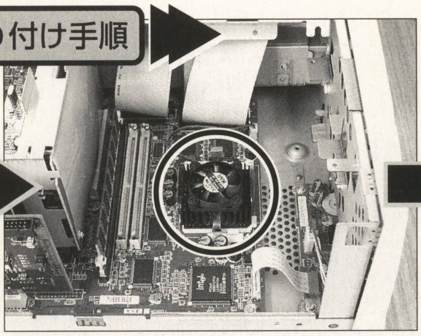
次にNECのVALUESTAR V200にCPUアクセラレータを取り付けましょう。搭載CPUはMMX Pentium/200MHzです。取り替えるCPUアクセラレータはメルコのHK6-MD300-N2を使用します。CPUはAMD-K6-2/300MHzが搭載されているタイプです。取り付け方は，DOS/Vマシンの場合とまったく同じ手順です。はじめに外側のケースを外し，CPUの位置を確認します。

CPUを扱いにくい場合は，邪魔なパーツを取り外してください。ハードディスクのフレームなどがつかえている場合もあり

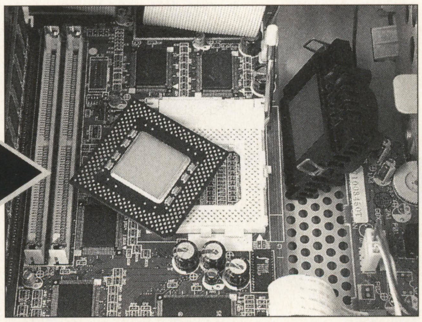
VALUESTAR用ODPの取り付け手順



《写真9》VALUESTAR V200のケースを外す。取り外すねじは全部で4箇所



《写真10》CPUの位置を確認して，ハードディスクのフレームを外す。Pentium/200MHz使用



《写真11》レバーを引き起こしながらCPUを外す。広げながら起こす

《写真15》AMD-K6-2の3DNow!命令に対応するたくさんのソフトウエア

ますので，元に戻せるようにメモをとりながら外していきます。スロット7のレバーにたどりついたら，同様にレバーを広げてつめを外しながら，垂直に起こしていきましょう。CPUを自由に動かせるようになったら取り外します。

取り外したCPUとCPUクーラーは大切にしまっておきましょう。次にCPUアクセラレータを取り付けます。ソケット7の取り付けは，ピンのない角を合わせることが基本です。位置確認をして，電源をとりましょう。あとは，ソケット7にCPUアクセラレータを差し込んで，レバーを水平になるまで寝かせれば，アップグレードは完了です。

もっとも重要なCPUの性能とは？

ここまで，2機種の取り付けについて解説してきました。ソケット7である限り，CPUアクセラレータの取り付け手順は，ほとんど変わらないことがわかります。ハードディスクの取り付けなどで，ベイの収まりが悪かったりするケースを考えれば，ソケット7の便利さが分かってもらえたのではないでしょうか？

現在，スロット1に取り付けることのできるCPUはPentium IIだけです。今後も，インテル系のCPU以外が取り付けられる可能性はあまり残されていません。Pentium IIは，性能を考えれば非常に優れたCPUなのですが，アップグレードする場合も，Pentium II系列のCPUに交換しなければいけません。

CPUには，命令の向き不向きがあります。ゲームソフトやマルチメディア系ソフトを使いたいのであれば，3DNow!命令をサポートしたCPUは効果的です。一方で，価格の安さからCyrixのシリーズが欲しいという人もいるでしょう。互換性や発熱を重視するユーザーもいるかもしれません。スロット1を選択した場合，CPUが固定化されてしまう点は非常に残念です。DOS/Vマシンの魅力の一つでもある，好きなCPUが選べる点からも，ソケット7は非常に魅力的なものでしょう。

AMD-K6-2が採用される理由

AMD-K6-2を搭載したコンピュータは数多くあります。左ページのコラムに最近の機種の一覧表を掲載しました。デスクトップのコンピュータで着実に採用実績を伸ばす一方で，モバイル用のプロセッサとしても，採用実績を増やしつつあります。

コンパックは，10月7日にマルチメディア指向のノートPC「PCPRESARIO 1235」に使うCPUとして，AMD-K6/266MHzを搭載すると発表しました。

AMD-K6-2を搭載するコンピュータは増加の一途をたどっています。ノートPCと同時に発表のあったPCPRESARIOシリーズのデスクトップや，10月末に出荷開始されたソニーの「VAIOコンポPCV-M350」にも採用されました。

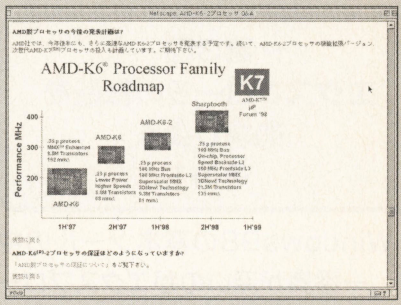
コストパフォーマンスのよさと，ソケット7対応CPUとしては最高クラスを誇る性能などを背景に，好調な動きです。AMD-K6-2のポスト第7世代と期待されるK-7の動向とあわせて，今後の展開が楽しみです。現状では，Intelのシェアはずば抜けていますが，スロット7の市場動向と合わせて，気になるところです。

ソケット7のシェアを拡げる　AMD-K7のアドバンテージ

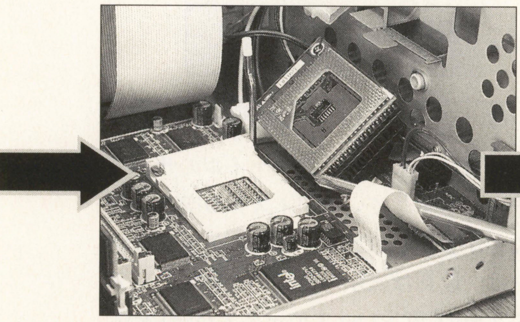
AMD-K7の特徴の一つとして，高周波数を意識した設計方針があります。Pentium IIの最大クロック数が450MHzだったのに比べて，AMD-K6-2では350MHzが上限でした。来年の上半期に出荷されるAMD-K6-2では，500MHz以上のサポートが発表されています。スーパースカラの並列処理にも反映され，高クロックを意識した最適化された9命令発行が可能なる予定です。

一次キャッシュも，これまでの64KBの2倍の128KBです。スペックを比較すると，現時点でソケット7では最強のCPUになることが予想されます。一方，インテルは，MMX命令が浮動小数点をサポートすることは確実です。性能的な比較は興味深いところですが，今後の基本方針が決定的に異なる点として，従来のコンピュータリソースの扱いに対する考え方があります。

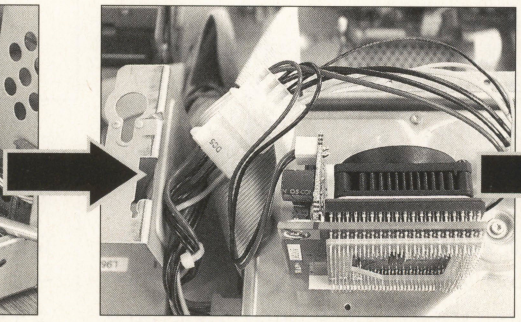
インテルの場合，Pentium IIを採用した時点で，新しいマザーボードのCPUソケットを独自に企画します。Pentium IIの機能的な魅力もあり，マザーボードメーカーの移行も進みました。一方で，AMDの場合，すでに普及しているCPUソケットを中心とした設計が基本で，従来のユーザーを大切にします。基本的な方針の違いが，今後の展開を左右することは間違いありません。



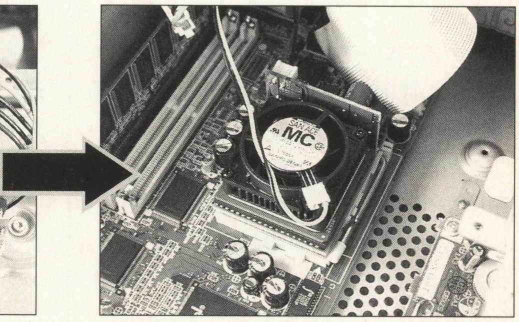
AMD-K7のポジションを示すロードマップ。十分な性能が期待できる



《写真12》CPUソケットの差し込み位置を確認する。角のピンがない部分を合わせる



《写真13》CPUファン用の電源を取り付ける。付属の電源ケーブルを利用する



《写真14》レバーをツメにかけて，固定されたことを確認すれば完了

とっておきのWindows98操作方法をキミに伝授！

超入門！ゼロから学ぶWindows98

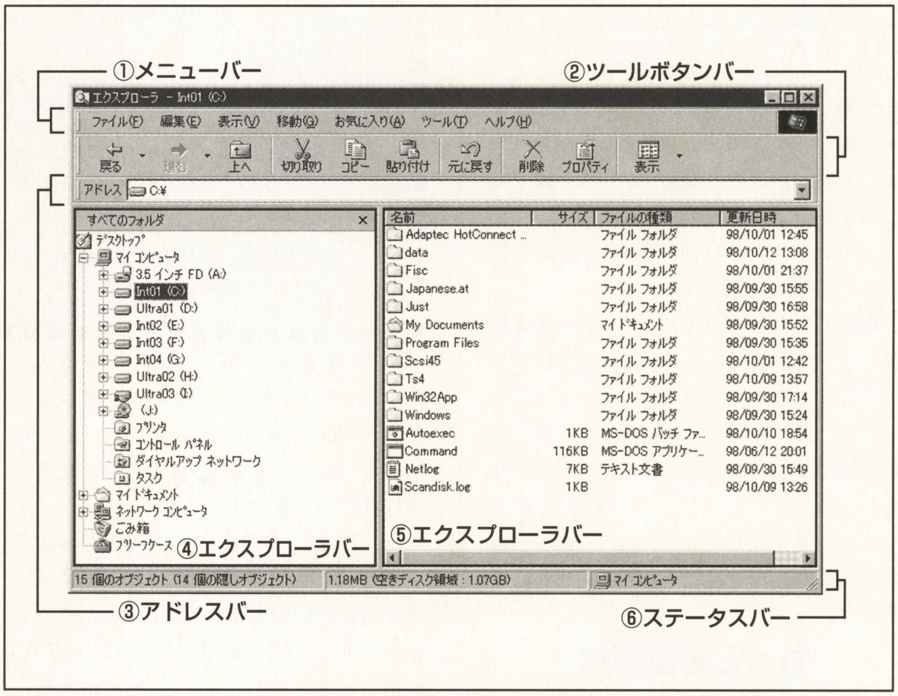
ウィンドウズ98

Illustration 田中亜里

～第3回～ エクスプローラの機能を追求しよう その1

Windows98の基本ツールの中で，一番奥が深いのがエクスプローラです。しかし，このエクスプローラの使いかたさえマスターしてしまえば，Windows98の半分を征服したといってもいいかもしれません。

さっそく，エクスプローラの奥深い機能に迫ってみることにしましょう。



《第1図》エクスプローラの画面構成

まずはエクスプローラの画面構成を覚えよう

これまでエクスプローラは，Windowsにおけるファイル操作とプログラム実行などをつかさどる，重要な役割を果たしてきました。Windows98からは，そうしたディスク上のファイル管理に加え，標準のウェブ・ブラウザ（ホームページ閲覧ツール）であるインターネット エクスプローラ4.0との統合が図られたため，自分のパソコン上のデータとインターネットのホームページ上のデータが一つの画面で管理できるというしくみが導入されています。

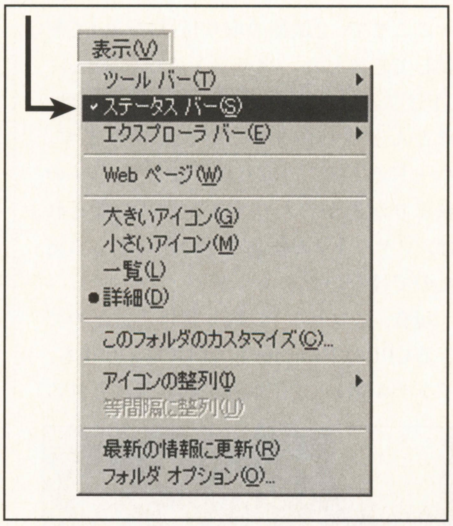
エクスプローラの画面は，大きくわけて六つの機能から構成されています（**第1図**）。

まずは，メニューバー（①）。ここでは，新しくディレクトリ（フォルダ）やショートカット（プログラムの起動専用のアイコン），表示の切り替え，検索などの機能を利用することができます。ファイルの移動以外は，すべてこのメニューバーから実行できます。

そして，ツールボタンバー（②）。メニューバーの中に収録されている機能から，使用頻度の高いものをボタン化して並べてあります。

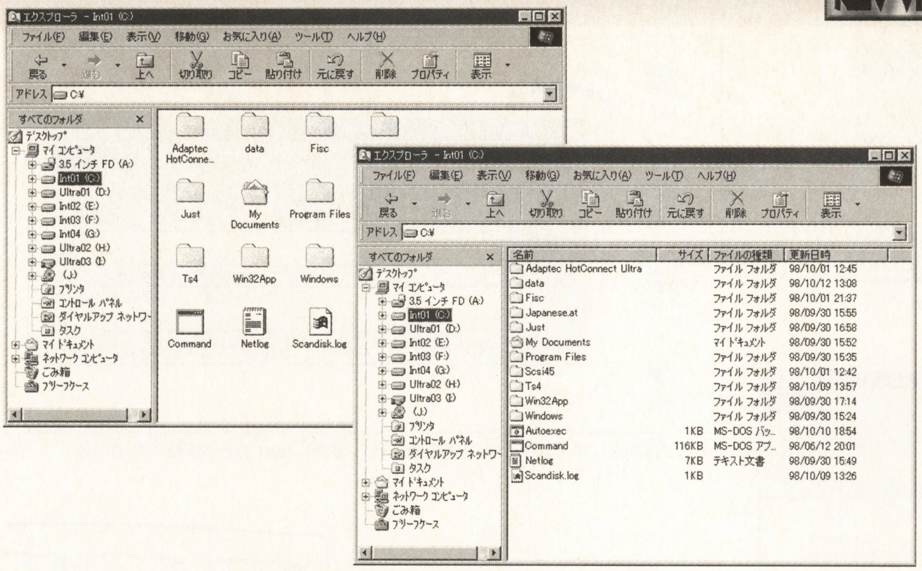
その下がアドレスバー（③）。ここでは，ファイルやフォルダの位置を絶対パス（MS-DOS上での表記）として表示します。また，ウェブモードではURLアドレスを表示，または入力するエリアになります。

画面の左半分で，MS-DOSのツリー構造をそのまま表示しているところが，エクスプローラバー（④）です。ハードディスクの内容を階層化して表示するため，ファイルの位置関係を目で見て確認できます。ここで，フォルダを選択すると，エクスプローラバーの右側のウィンドウ（⑤）にそのフォルダの中身が表示されます。

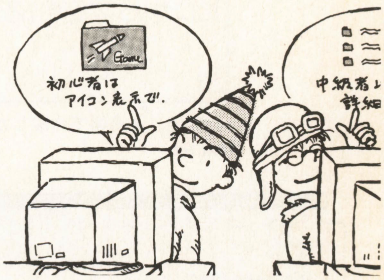


《第2図》ステータスバーを表示させる手順

さらに⑥には，そのファイルのサイズや現在選択しているディスクの空き容量などが表示されます。このステータスバーは，最初は表示されていないので，メニューの[表示]～[ステータスバー]を選択して，表示設定をしましょう（**第2図**）。



《第3図》左が大きいアイコン表示，右が詳細表示



フォルダ表示を変えてみよう

エクスプローラはフォルダ表示をカスタマイズすることで，Windows3.1のファイルマネージャから受け継いできたWindowsならではのリスト表示に加え，Macintosh OSのような，より親しみやすいアイコン表示に設定できます（**第3図**）。

表示を変更するには，メニューの[表示]にある，四つの表示モード，

- **大きいアイコン**
- **小さいアイコン**
- **一覧**
- **詳細**

を選ぶだけでOKです。

ふだん，細かなファイル管理を必要としないアプリケーション・ユーザーなら『大きいアイコン』に，逆にファイルの更新日時やサイズなどを知る必要のあるプログラマーなら『詳細』がオススメです。

詳細モードをさらにカスタマイズ！

詳細モードを利用する場合は，さらにカスタマイズ（自分なりに変更）することで，もっと便利になります。Windows 98をインストールした（ハードディスクに組み込んだ）ままの状態では，ファイルの拡張子が表示されない設定になっています。この拡張子というのは，たとえばtxtならテキスト，wavならウェーブ・ファイルであるといったように，MS-DOSやWindowsがそのファイルがどんな種類であるのかを示した文字列で，本来なら※※※.txtといったように表記されるものです。

アプリケーションだけを使っているユーザーなら，そうした拡張子を気にする必要はありませんが，プログラムを組んだり，グラフィック・ソフトやHTMLエディタを組み合わせてホームページ作りをしたりする人には重要です。

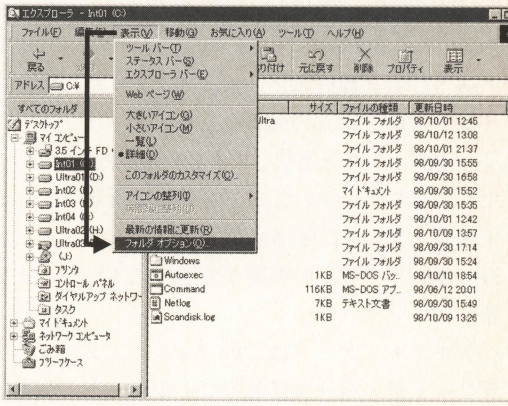
そこで，詳細モードをカスタマイズして，拡張子を表示させるようにしてみましょう。

そのためには，メニューバーの[表示]〜[フォルダオプション]を選択（**第4図**）。フォルダオプションのダイアログ（子画面）が開いたら，表示のタブ（しおり）を選択します。ここで表示されている詳細設定の中から，必要だと思われる項目にチェック・マークを付けていきます。

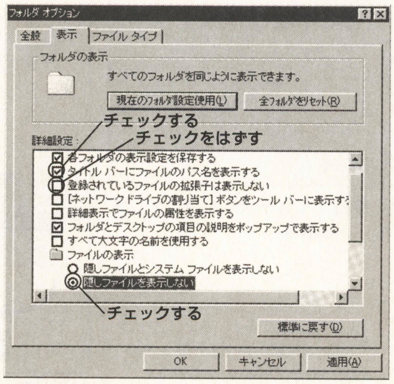
ここでオススメなのは，

- **「タイトルバーにファイルのパス名を表示する」のチェックを入れる**
- **「登録されているファイルの拡張子は表示しない」のチェックをはずす**
- **「隠しファイルを表示しない」のチェックを入れる**

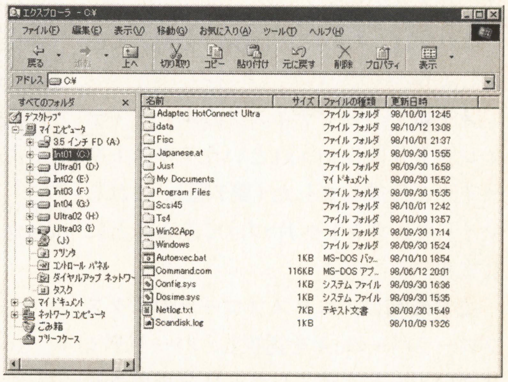
の以上三つの変更です（**第5図**）。ここで，[現在のフォルダ設定使用]ボタンを押すと，拡張子を含めたファイルの詳細が表示されるようになりました（**第6図**）。



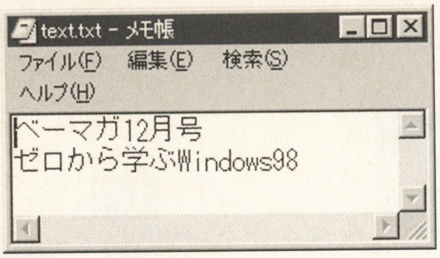
《第4図》フォルダオプションの選択方法



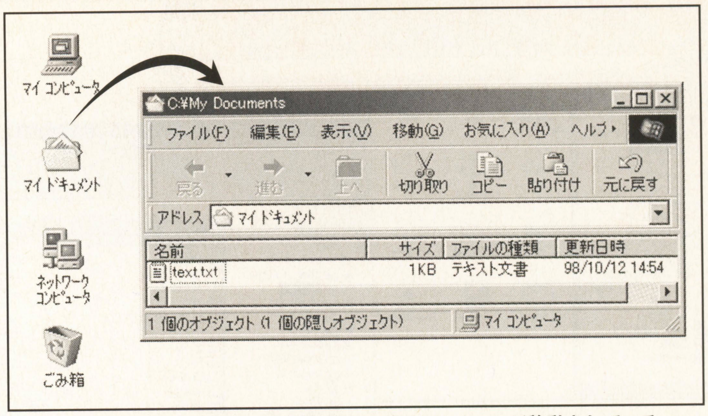
《第5図》フォルダオプションの設定をこのように変更する



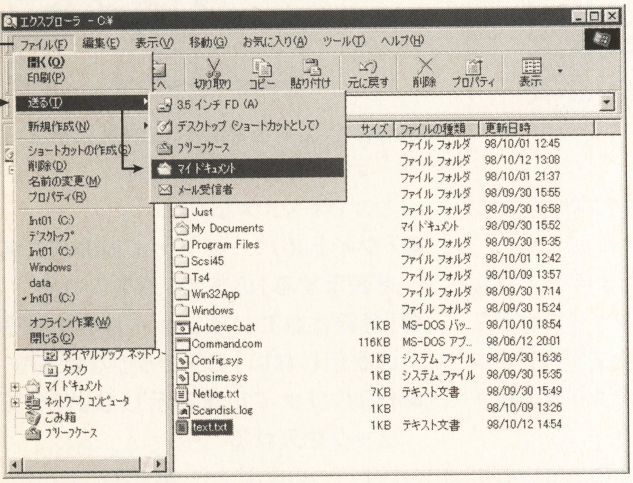
《第6図》拡張子を含めたファイルの詳細が表示されるようになったエクスプローラ



《第7図》メモ帳で作成したテキスト・ファイル，text.txt



《第9図》マイドキュメントを開くと，確かにtext.txtが移動されている



《第8図》text.txtをマイドキュメント・フォルダに送っているところ

『送る』を使いこなそう

送るという機能は，いわばエクスプローラ上の仕分け人の働きをします。ファイルやフォルダを選択して『送る』を呼びだし，そこに登録してあるあて先を選択すれば，どんなに階層が深いフォルダへも一度でファイルの移動ができてしまいます。

テキスト・データはこのフォルダ，グラフィック・データはこのフォルダ…ときめておけば，簡単にデータの整理ができてしまうのです。

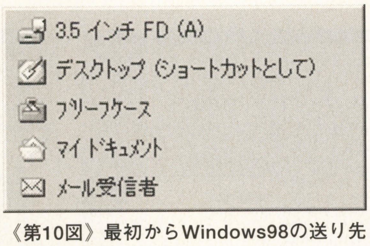
それでは，ためにし『送る』を使ってみましょう。

メモ帳でハードディスクのルート・ディレクトリにtext.txtというテキストファイルを作成しました（第7図）。これをマイドキュメントへ片づけてみることにします。

まず最初に，エクスプローラのエクスプローラバーのc:¥を選択し，ハードディスクのルート・ディレクトリを表示させます。つぎに，text.txtを選択。続いて，メニューから[ファイル]～[送る]～[マイドキュメント]を選んでいきます(第8図)。すると，エクスプローラバーから，さっき選んだファイルは消えてしまいました。

さっそく，マイドキュメントを開いてみることにしましょう。デスクトップにあるアイコンをクリックすると，どうです。しっかり片づけられていることがわかります（第9図）。

このようにして，送るを使って効率よくファイルを扱えば，データ管理がとても簡単になるわけです。

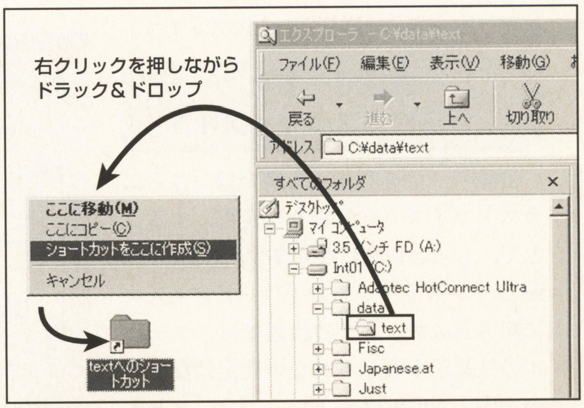


《第10図》最初からWindows98の送り先に設定されている項目

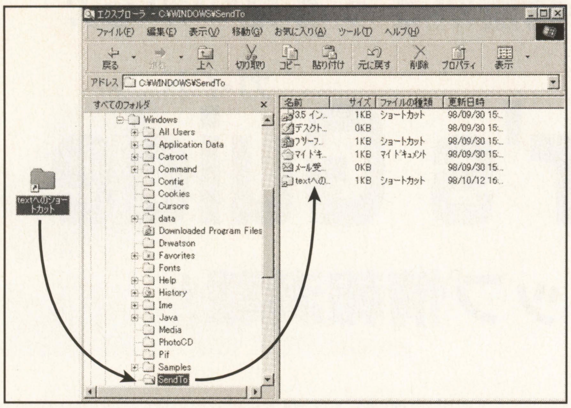
送るに新しくあて先を登録しよう

ハードディスクに組み込んだばかりのWindowsの状態では，エクスプローラの送るには，

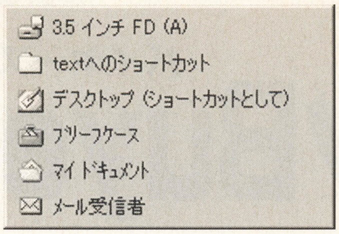
- **3.5インチFD**
- **デスクトップ（ショートカットとして）**
- **ブリーフケース（組み込まれないこともある）**
- **マイドキュメント**



《第11図》デスクトップにフォルダを右クリックを押しながらドラッグし，ショートカットを作成する



《第12図》デスクトップからショートカットをSendToフォルダにドラッグする（自動的に移動扱いになる）



《第13図》textへのショートカットが送るに追加された（《第10図》参照）

● メール受信者

の五つのあて先が登録されています（**第10図**）。このあて先を増やすには，つぎの手順でショートカットを作成します。

① デスクトップ（Windowsの画面）上にあて先になるフォルダのショートカットを作成する（第11図）

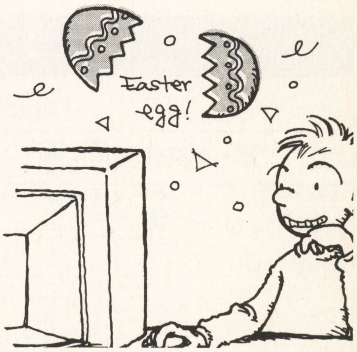
まずは，エクスプローラバーを使って目的のフォルダを選び，右クリックを押しながらデスクトップ上にドラッグ＆ドロップします。すると，ショートカット・メニューが開くので，その中から[ショートカットをここに作成]を選びます。これで，あて先フォルダのショートカットが作成されました。

② ショートカットをWindows¥SendTo¥へ移動する（第12図）

つぎにエクスプローラバーを使ってc:¥Windows¥SendTo¥を表示させ，そこにデスクトップからあて先フォルダのショートカットを移動させます。

さあ，これで準備はOKです。送るのメニューの中に『textへのショートカット』が追加されました（**第13図**）。なお，SendToにコピーしたファイルの名前を変更すれば，送るメニューのあて先の名前を変更することが可能です。

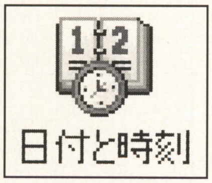
キミは開発者のメッセージを見たか？ Windows98に隠されたスタッフロール



なんとWindows98には音楽に乗せて開発者のスタッフロールを表示するというウラ技が隠されています。方法はちょっと難しいですので，よ～く読んでチャレンジしてください。

まずは，Windowsのスタートボタンを押してメニューを表示。そこから[設定]～[コントロール パネル]を選択（**第A図**）。さらに，そこから[日付と時刻]を選択します（**第B図**）。

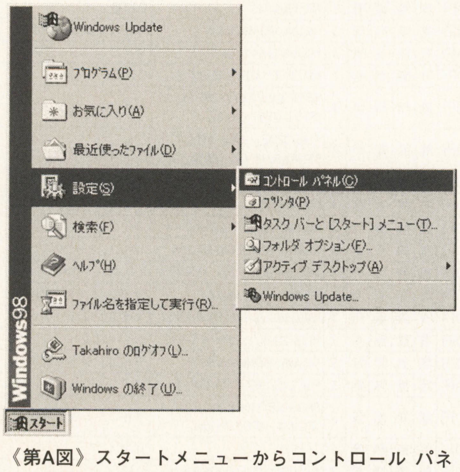
日付と時刻のプロパティが開いたら，タイムゾーンのタブを選択。そこで世界地図が開いたら，CTRLキーを押しながら世界地図上のカイロからシカゴへドラッグ（マウスの左ボタンを動かしながら移動）（**第C図**）。ここで一度，マウスボタンから手を離して，再びCTRLキーを押しっぱなしのまま，シカゴからシアトルへドラッグします。



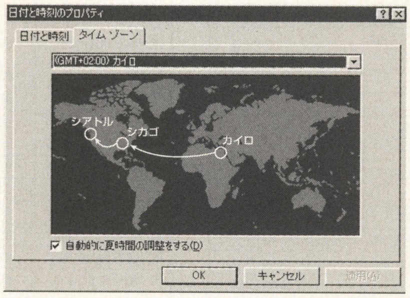
《第B図》日付と時刻アイコン

成功すると，突然ハードディスクへのアクセスが始まり，音楽とともにスタッフロールが表示されます（**第D図**）。

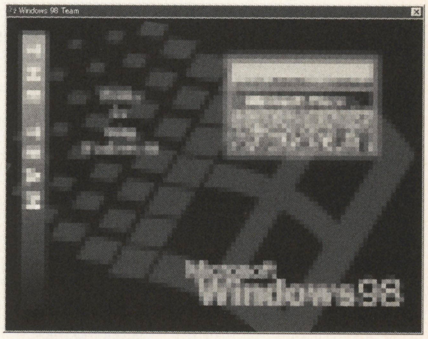
なお，地図上の有効ポイントが非常に狭いので，上手くできない場合は世界地図を参考にしながらチャレンジしてくださいね！



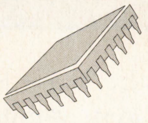
《第A図》スタートメニューからコントロール パネルを選択



《第C図》日付と時刻のプロパティでタイムゾーンを選択し，[CTRL] キーを押しながらカイロからシカゴへドラッグ。クリック・ボタンだけを一度離して再びシアトルへドラッグする



《第D図》写真にはモザイクをかけています。スタッフ・ロールは，実際に自分の目で確かめてね！



おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）

新品から中古までショップ情報満載!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
ThinkPad380ED(2635-7YJ)	174,800円	有	有	有	有	1	MMX166/32/5.1G/20×CD12.1″TFT(800)/SB	OTTO
PC-300GL(6561-55J)	168,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
AptivaJ35	145,000円	有	有	有	有	1	17″CRT	ビットマップ
ThinkPad380ED(2635-5YJ)	134,800円	有	有	有	有	1	MMX166/32/2.1G/20×CD/12.1″DSTN(800)	OTTO
ThinkPad535E(2606-36J)	129,800円	有	無	無	有	3	MMX150/16/1.6G/10.4TFT(800)/MwaveDSP	OTTO
Aptiva770	129,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
ThinkPad535E(36J)	124,800円	有	無	有	有	3	MP150/16MB/1.6GB/F28.8K/10.4″TFT	マイコンショップ川口
AptivaT71	118,000円	有	無	有	有	3	P200/15″CRT	ワンダーボックス
ThinkPad535(KF8)	94,000円	有	無	有	有	3	P120/8MB/810MB/28.8K/10.4″TFT	マイコンショップ川口
AptivaH55	55,000円	無	無	無	無	3	P150/16MB/2GB/6×CD/本体・キーボード・マウス・ACのみ/CRTなし	マイコンショップ川口
ThinkPad9545-LJG	44,800円	無	無	無	有	3	486/20MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC750(6883-JTN)	37,800円	有	無	無	有	3	P(100)16/850/4×CD	OTTO

AXUM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
DOS/V466	12,800円	無	無	無	有	3	486DX-66/12MB/160MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
PowerBookG3 233/12″	198,000円	有	無	有	有	3	G3-233/32MB/2GB/20×CD/10BT/12.1″DSTN	マイコンショップ川口
PowerMacintoshG3/233	163,000円	有	有	有	有	3	デスクトップ/233/64MB	ワンダーボックス
PowerMacintosh7600/132	93,000円	有	無	有	有	3	PPC604-132/32MB/1.2GB/8×CD/アップル拡張キーボード付	マイコンショップ川口
PowerMacintosh6300/120SP	89,800円	有	有	有	有	1		ビットマップ
Performa5410	82,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PowerBook520C	64,800円	有	無	有	有	3	CPU 68LC040/32MB	ワンダーボックス
LC630 (SET)	59,800円	有	無	無	有	3	15″CRT/32MB/キーボード	ビットマップ
Quadra840AV	38,800円	無	無	無	有	3	68040/44MB/1GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
Powre.Book145B	24,800円	無	無	無	有	3	14MB/80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
Quadra650	23,800円	無	無	無	有	3	68040/24MB/500MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
LC575	19,800円	無	無	無	有	3	68LC040-33/12MB/340MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh LCII	11,800円	無	無	無	有	3	68030/10MB/100MB	ユニオンコンピューターネットワーク
LC630	9,800円	無	無	無	無	3	68040-33/20MB/350MB/2×CD/本体・ACのみ	マイコンショップ川口
Macintosh IIVi	8,800円	無	無	無	有	3	68030/8MB/160MB	ユニオンコンピューターネットワーク

AT&T

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
3200	24,800円	無	無	無	無	3	DX2(66)/4/200/9.5″TFT	OTTO

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
AL20C/TSAAF1	247,000円	無	無	無	無	3	MP200/32MB/2.1GB/20×CD/12.1″TFT	マイコンショップ川口
LW23/33C	208,000円	有	無	有	有	3	MP233/64MB/2.1GB/20×CD/13.3″TFT	マイコンショップ川口
LavieNX LW20/32D	178,000円	有	有	有	有	3	MMXP200/メモリ 64MB/HDD 2.1GB/ノート	ワンダーボックス
PC-VS20C/S7CA2	165,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
PC-9821RA266/N30	148,000円	有	無	有	有	3	PII266/32MB/3GB/16×CD/100B/NT	マイコンショップ川口
PC-LV13C/WDCAF1	148,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
PC-9821C200/VS2	139,800円	有	無	有	有	3	MMX200/32M/DVD/TV/336M	OTTO
PC-9821Nr13/D10A	134,800円	無	無	無	無	3	P133/32MB/1GB/8×CD/12.1″DSTN	マイコンショップ川口
VS20C/S5DA1	134,000円	有	無	有	有	3	MP200/32MB/3.2GB/20×CD/F56K/15″	マイコンショップ川口
AL13C/BSA1	129,800円	有	無	無	有	3	MMX133/32/2.1G/10.1″TFT(800)	OTTO
MA26D/SZBAA41	129,800円	有	無	無	有	3	PII266/32/4.3G/24×CD/WinNT4.0	OTTO
PC-9821CT20/AA	128,000円	無	無	無	無	3	P200/32MB/1.6GB/CDR4×2/F33.6K/17″タワー	マイコンショップ川口
PC-9821Nw/D14D	122,000円	無	無	無	無	3	MP133/32MB/1.4GB/11×CD/33.6Kbps/12.1″DSTN	マイコンショップ川口
PC-9821Nr15/S10	118,000円	有	無	無	有	3	P150/16MB/1GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv20/W30	117,800円	有	無	無	有	3	P200/32/3G/8×CD/PCM/100BaseTX	OTTO
PC-9821Xa20/W30R	109,800円	有	無	無	有	3	P200/32/3G/8×CD/100BSSE-TX	OTTO
PC-9821Ra20/N30	107,800円	有	無	無	有	3	Pro200/32/3G/8×CD/100TX/PCMFM/NT40	OTTO
PC-9821Nb10/S10F	102,000円	有	無	無	有	3	P100/80MB/1GB/モデム336	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La10/S8	99,800円	無	無	無	無	3	CD-ROM(SONY DRD650)付/ノート	イオシス
PC-9821Na12/H10	99,800円	有	無	無	有	3	P120/16/1G/4×CD/10.4″TFT(800)/PCM/FM	OTTO
PC-9821V16/M7C3	99,800円	有	無	有	有	3	P166/32MB/2GB/8×CD/F33.6K/17″タワー	マイコンショップ川口
PC-9821XC16/M7A2	99,800円	有	無	有	有	3	P166/32MB/2GB/8×CD/100B/17″タワー	マイコンショップ川口
VP13C/WDA1	99,800円	有	無	無	有	3	MMX133/32/1.6G/12.1″DSTN(800)	OTTO
PC-9821C200/V	98,000円	無	無	無	無	3	MP200/32MB/3GB/6×DVD/F33.6K/CRTなし/AVケーブルなし	マイコンショップ川口
PC-9821Cu16/HA	98,000円	無	無	無	無	3	P166/32MB/1.6GB/4連6×CD/33.6Kbps/15″CRT一体型	マイコンショップ川口
PC-9821La10/S8-C	98,000円	有	無	有	有	3	バックアップ有/Windows95別売り	コンピュータバンク
PC-9821NB10/S10F	98,000円	有	無	有	有	3	P100/16MB/1GB/4×CD/10.4″TFT/モデムなし	マイコンショップ川口
PC-9821Nr15/S14F	98,000円	無	無	無	無	3	P150/16MB/1.4GB/10×CD/33.6Kbps/12.1″TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Ra20/N12	98,000円	有	無	有	有	3	PentiumPRO200/NT3.5	コンピュータバンク
PC-98NX MA23C/S5BAA32	95,800円	無	無	無	有	3	MMX233/32MB/2GB/15″CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La13/S14	94,000円	有	無	有	有	3	P133/16MB/1.4GB/F28.8Kbps/10.4″TFT	マイコンショップ川口
PC-9821V20/S5D3	94,000円	有	無	無	無	3	P200/32MB/2GB/8×CD/33.6K/CRTなし	マイコンショップ川口
PC-9821XC13/S5A2	89,800円	有	無	無	有	3	P133/32MB/1.6GB/15″CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La10/S8C	89,000円	無	無	無	無	3	P100/16MB/810MB/F28.8Kbps/10.4″TFT	マイコンショップ川口
PC-9821XC16/S5A3	89,000円	無	無	無	無	3	P166/32MB/1.6GB/8×CD/100B/15″	マイコンショップ川口
PC-9821Na9/H8	88,000円	無	無	無	無	3	P90/16MB/810MB/4×CD/10.4″TFT/本体・ACアダプタのみ	マイコンショップ川口
PC-9821Nb7/5	79,800円	無	無	無	無	3	ノート	イオシス
PC-9821V12/S5RD	79,800円	無	無	無	無	3	P120/16/850/4×CD/15″CRT/PCM/28M/95/W	OTTO
PC-98NX MB12C/UD-D1	79,800円	有	無	無	有	3	MMX120/32MB/1.5GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821XT13/K12	79,000円	有	無	有	有	3	P133/16MB/1.2GB/4×CD	マイコンショップ川口

PC-9821Xa16/W16	78,800円	有	無	無	有	3	P166/16/1.6G/6×CD/サウンド/LAN/MPEG/PCM	OTTO
PC-9821V12/S5RD	77,800円	無	無	無	無	3	P120/16MB/850MB/4×CD/28.8Kbps/15″モニタ	マイコンショップ川口
PC-9821Ld/350A	74,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/8MB/350MB/9.5″DSTN	マイコンショップ川口
PC-9821NX/3	74,800円	無	無	無	無	3	DX4-100/8MB/350MB/10.1″TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xa13/K16	74,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821ST15/L16	74,000円	有	無	有	有	3	PPro150/16MB/1.6GB/6×CD/NT3.51	マイコンショップ川口
PC-9821Xa12/K8	69,800円	有	無	無	有	3	メモリ 128MB/Gボード/FM音源付	ビットマップ
PC-9821Xa13/W12	69,800円	有	無	無	無	3	P133/16/1.2G/6×CD/サウンド/LAN/MPEG/PCM	OTTO
PC-9821La10/8A	69,000円	無	無	無	無	3	P100/16MB/810MB/9.5″TFT/外付2	マイコンショップ川口
PC-9821Np540W	67,800円	無	無	無	無	3	ノート	イオシス
PC-9821Lt/350A	62,800円	無	無	無	無	3	ノート	イオシス
PC-9821Nf/810W	61,800円	無	無	無	有	3	P75/24MB/810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne3/3	59,800円	無	無	無	無	3	ノート	イオシス
PC-9821V7	59,800円	無	無	無	有	3	P75/16MB/810MB/PC-KM152付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa12/C12	55,000円	無	無	有	無	3	P120/16MB/1.2GB/4×CD/再インストール可	マイコンショップ川口
PC-9821Ap3/U2	54,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Ns340W	54,800円	有	無	無	有	3	486DX4-50/6MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V10/C4RA	49,800円	無	無	無	無	3	P100/本体・キーボード・マウスのみ	マイコンショップ川口
PC-9821Xb10/J8	49,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Ne3	48,800円	有	無	無	有	3	486-DX50/18MB/800MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne	48,000円	無	無	無	無	3	486-33/3.6MB/本体のみ	マイコンショップ川口
PC-9821Ne3/3	47,800円	有	無	無	有	3	DX2(50)8/350/Ir/10.1″TFT	OTTO
PC-9821Xa7/C8	47,800円	無	無	無	無	3	P75/8/850/4×CD/PCM/Windows3.1	OTTO
PC-9821Xp/U8W	45,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Ld/350A	44,000円	有	無	無	無	3	486SX-33/8MB/350MB/9.5″DSTN/バックアップFDなし	マイコンショップ川口
PC-9821Ne	41,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/12MB/200MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne340	40,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/12MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cf/S3	39,800円	無	無	無	無	3	P60/7.6MB/540MB/2×CD/14.4K/15″	マイコンショップ川口
PC-9821Nd	39,800円	無	無	無	無	3	486-33/640MB/9.5″DSTN	マイコンショップ川口
PC-9821Xb10/J8	39,800円	無	無	無	無	3	P100/8/850/FD3.5″×1	OTTO
PC-9821Ap2/C9W	38,000円	無	無	無	無	3	486DX2-66/7.6MB/510MB/2×CD/マウスなし	マイコンショップ川口
PC-9801NA120/C	37,800円	無	無	無	無	3	ノート	イオシス
PC-9821Nd/340W	37,800円	無	無	無	無	3	SX(33)5.6/340/9.5″DSTN	OTTO
PC-9821Ap3/U2	34,800円	無	無	無	無	3	DX4-100/本体・キーボード・マウスのみ	マイコンショップ川口
PC-9821Ne	34,800円	無	無	無	無	3	SX(33)3.6/FD/9.5″TFT	OTTO
PC-9801BA3/U2	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BA3/U2	29,800円	有	無	無	有	3	メモリ 16MB増設/CD8倍	ビットマップ
PC-9801NS/A	29,800円	無	無	無	無	3	ノート/モノクロ液晶	イオシス
PC-9821Ap2/U2	29,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/3.6MB/3.5″×2ドライブ/本体・キーボード・ACコードのみ	マイコンショップ川口
PC-9801NX/C120	27,800円	無	無	無	無	3	SX(20)1.6/キ8K/120/3.5″×1/8.9″TFT(640)	OTTO
PC-9801BX	25,800円	無	無	無	無	3	240MB HDD付	情報ハウス
PC-9821Xf/C9W	25,800円	無	無	無	有	3	P60/24MB/500MB/CDD+3.5″×2FD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/R	24,800円	無	無	無	無	3	ノート/モノクロ液晶	イオシス
PC-9821CS2/S3	24,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/5.6MB/340MB/2×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Nm	24,800円	無	無	無	有	3	486DX2-50/2MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/A	22,800円	無	無	無	有	3	14MB/250MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AS/U2	22,800円	無	無	無	無	3	DX2-33/4MB/2ドライブ/本体のみ	マイコンショップ川口
PC-9821Xf/C9W	22,800円	無	無	無	有	3	P60/24MB/520MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/C9W	21,800円	無	無	無	有	3	25MB/500MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/R	19,800円	無	無	無	有	3	10MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ae/U2	19,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/5.6MB/ファイルスロット部カバーなし	マイコンショップ川口
PC-9821Ap2/C9W	19,800円	無	無	無	有	3	18MB/500MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xp/C8W	18,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/6MB/320MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/R	17,800円	無	無	無	無	3	486SX(16)1.6/FD/3.5″×1/8階調/拡張B	OTTO
PC-9821Ap2/U8W	17,800円	無	無	無	有	3	10MB/240MB/3.5″×2D/MO付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap/U2	16,800円	無	無	無	有	3	14MB/240MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cs2	16,800円	無	無	無	有	3	26MB/320MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/M2	15,800円	無	無	無	無	3	5″FDD	イオシス
PC-9821Xe10/4	15,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/10MB/420MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA2	15,500円	無	無	無	無	3	5″FDD	イオシス
PC-9821Xe/U7W	14,800円	無	無	無	無	3	SX(33)5.6/210/FD3.5	OTTO
PC-9801BX/U2	13,800円	無	無	無	無	3	SX20/1.6/3.5″×2/640(16)	OTTO
PC-9801CS5	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3	5″FDD	イオシス
PC-9801RA21	12,800円	無	無	無	無	3	5″FDD	イオシス
PC-9801RX2	12,800円	無	無	無	無	3	5″FDD	イオシス
PC-9821Ce	10,800円	無	無	無	有	3	6MB/120/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8001Mk2	9,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RX21	9,800円	無	無	無	無	3	486-50MHzにUP済	ビットマップ
PC-9801UV11	9,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801VX21	9,800円	無	無	無	無	3	5″FDD	イオシス
PC-9821Bp/U8W	9,800円	無	無	無	有	3	486-66/6MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801EX2	9,500円	無	無	無	無	3	486-50MHzにUP済	ビットマップ
PC-8001	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス

EPSON

PC-486NASX2	25,800円	無	無	無	有	3	6MB/320MB	ユニオンコンピューターネットワーク

COMPAQ

DESKPRO2620/2500CD	77,800円	無	無	無	無	3		イオシス
DESKPRO2620T/2500CD	69,800円	有	無	無	有	3	Pro200/32/2.5G/8×CD/ミニタワー	OTTO
DESKPRO5133/4M2000ML/CDS	57,800円	無	無	無	無	3		イオシス
CONTURA AERO4/33C M250WF	24,800円	有	無	有	有	3	486SX(33)4/250/7.8″STNカラー/Windows3.1	OTTO
CONTURA4/25C	23,800円	無	無	無	有	3	486/8MB/120MB/モデム付	ユニオンコンピューターネットワーク
PROLINEA 575/4 CDS	19,300円	無	無	無	無	3	P75/8M/420M/4×CD	OTTO

SHARP

MN-7150	139,800円	有	無	有	有	3	P150/24MB/1.35GB/10×CD/28.8Kbps/11.3″TFT	マイコンショップ川口
MN-W30-X13	134,000円	有	無	無	有	3	MP133/32MB/1.6GB/11×CD/F33.6K/11.2″TFT	マイコンショップ川口

ソーテック

J2DX2/50	31,800円	無	無	無	有	3	486DX2-50/12MB/260MB	ユニオンコンピューターネットワーク

SONY

PCG-719	198,000円	無	無	無	無	3	MP233/32MB/2.1GB/14×CD/F33.6K/12.1″TFT	マイコンショップ川口
VAIO PCG505EX/64	198,000円	有	有	有	有	1	MMXP233/メモリ 64MB/HDD 2.1GB/ノート	ワンダーボックス
VAIO PCG505G	198,000円	有	有	有	有	1	MMXP200/メモリ 64MB/HDD 2.1GB/ノート/Windows98	ワンダーボックス
PCG-505EX	179,800円	無	無	無	無	3	MP233/32MB/2.1GB/10.4″TFT	マイコンショップ川口
PCG-505X/64	169,000円	有	無	有	有	3	MP166/64MB/2.1GB/33.6K/10.4″TFT	マイコンショップ川口
PCG-505	144,000円	有	無	有	有	3	MP130/32MB/1GB/10.4″TFT	マイコンショップ川口
HB-F1XV	29,800円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
HB-F1XDJ	24,800円	無	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

DEC

DIGITAL PC-5510/6300	148,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
CELEBRIS FR965JA-WD	59,800円	無	無	無	無	3		イオシス
CELEBRIS FR955JA-WD	55,800円	無	無	無	無	3		イオシス
VENTURIS 510	34,800円	無	無	無	有	3	P100/16MB/1.2GB	ユニオンコンピューターネットワーク

DELL

LatitudeCP166J	148,000円	無	無	無	無	3	ノート	イオシス
OptiplexGXM5166	89,800円	有	無	無	有	3	P166/メモリ 32MB/HDD 1.6GB/15インチモニタ	ワンダーボックス
OptiPlexGXI5200M	85,800円	無	無	無	無	3		イオシス
GXMT5166	59,800円	無	無	無	無	3	P(166)32/2.0G/4×CD/Windows3.1	OTTO
SP5D60LP8HF	31,800円	無	無	無	有	3	P60/16MB/500MB/CD(SCSI)+SCSI I/F付	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

satellite320CDT/4.0(PA1271C9)	199,800円	有	有	有	有	1	MMX233/32/4G/20×CD/12.1″TFT(800)	OTTO
satellite315CDT/2.1(PA1262CA)	179,800円	有	有	有	有	1	MMX200/32/2.1G/16×CD/12.1″TFT(800)W,E	OTTO
LibrettoSS1000CT	149,000円	有	無	有	有	3	MP166/32MB/2.1GB	マイコンショップ川口
DynabookSatellite305CDT/2	148,000円	有	無	有	有	3	MP166/32MB/2.1GB/16×CD/12.1″TFT	マイコンショップ川口
DynabookTECRA500CT/1	96,000円	有	無	有	有	3	P120/16MB/1.3GB/28.8Kbps/12.1″TFT	マイコンショップ川口
Libretto60CTA/810	89,800円	無	無	無	無	3	P100/16MB/810MB/6.1″TFT	マイコンショップ川口
GR0908TW(GTR590)	67,800円	有	無	無	有	3	P90/8EDO/810/11.3″TFT(800)/Ir/SBpro互	OTTO
PV46633V	19,800円	無	無	無	無	3	486DX2/8M/340MHDD	OTTO

日本サムスン

SP-N600T233A	179,800円	有	無	無	有	3	MMX233/64/2.1G/20×CD/13.3″TFT(XGA)/USB	OTTO

日立

PC-1010-NE54D5	49,800円	無	無	無	無	3	P75/8/340M/10.4″DSTNカラー	OTTO
PC-3010-CT55D3	39,800円	無	無	無	無	3	486DX2/50/8/340M/9.5″TFTカラー	OTTO

富士通

FMV NU7233	219,000円	有	無	有	有	3	MP233/64MB/3.2GB/17×CD/56Kbps/12.1″TFT	マイコンショップ川口
FMV-S21651	158,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMVS52351	149,800円	有	無	有	有	3	PII233/32MB/3.2GB/24×CD/F56K/15″	マイコンショップ川口
FMV53NA6W5	149,800円	有	無	無	有	3	MMX133/32/1.6G/20×CD/12.1″TFT(800)/LAN	OTTO
FMV-SE271	149,000円	有	有	有	有	1	17″CRT	ビットマップ
FMVNP516D3	148,000円	有	有	有	有	1	MMXP166/メモリ 32MB/HDD 2.1GB/56Kモデム/ノート	ワンダーボックス
FMV-S1651	148,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMV56NU8Y5	119,800円	有	無	無	有	3	MMX166/32/2.1G/12.1DSTN/LAN/Windows95	OTTO
FMV-MV205	118,000円	有	有	有	有	3	AMD-K6-200/Windows98/タワー型/15インチモニタ付	ワンダーボックス
FMV-6233D8	99,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV50NUWH5	79,800円	有	無	無	有	3	P100/16/810/11.3″TFT(800)	OTTO
FMV-5166D8M	79,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV620D7C7	69,800円	有	無	無	有	3	Pro200/32/2.5G/CD	OTTO
FMV626T6C5	64,800円	有	無	無	有	3	PII266/32/4.3G/16×CD/Windows95	OTTO
FMV-5DSE51A	35,800円	無	無	無	有	3	P120/40MB/1GB/CRT無し	ユニオンコンピューターネットワーク
FM-TOWNS IIFresh	25,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV466CES3	24,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/8MB/420MB/2×CD/14″CRT	マイコンショップ川口
FM-TOWNS II UX40	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FM-TOWNS-20F	8,800円	無	無	無	有	3	6MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク

三菱電機

apricotMS660N2B1	158,000円	有	有	有	有	3	MMXP200/メモリ 96MB/HDD 4.3GB/17インチ/タワー型	ワンダーボックス

モデム

aiwa

PV-BW5601	16,800円	有	有	有	有	1	56Kモデム/外付	ワンダーボックス
PV-BW33600	6,000円	有	無	有	有	3	インターネットモデム	情報ハウス

東芝

PCMCIA/FAX336	7,800円	有	有	無	有	3	336モデムカード	ワンダーボックス

富士通

MS288FB2	4,000円	有	無	無	有	3	288モデム/外付	ワンダーボックス

Logitec

LPM-FM288	8,000円	有	無	有	有	3	Mac用カードモデム	ワンダーボックス

ハードディスク・ドライブ

ArtMedia

AMH-1000S	28,500円	有	無	有	有	3	PowerBook用/1GB SCSI	ワンダーボックス

アイ・オー・データ機器

UHDI-A 3.2G/DV	26,800円	有	無	有	有	3	DOS/V用 3.2GB内蔵	ワンダーボックス
540MB	12,800円	無	無	有	有	3	PC-98 I/Fキット付	ビットマップ

ICM

NR-340	4,980円	無	無	無	無	3	98ノート用340MBHDD	OTTO

NEC

PC-HD340E	9,800円	無	無	無	有	3	340MB HDD	ユニオンコンピューターネットワーク

Seagate

ST9235AG	2,980円	無	無	無	無	3	2.5″IDE200MB	OTTO

日本テクサ

340MB	9,800円	無	無	無	有	3	PC-98 I/Fキット付	ビットマップ

MELCO

DNC-B831	13,000円	有	無	無	有	3	830MB (BA3,BX4…)	情報ハウス

Logitec

SHD-2000	18,800円	無	無	無	有	3	SCSI-2G	ユニオンコンピューターネットワーク

フロッピーディスク・ドライブ

NEC

外付 8インチFDD2ドライブ	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9831-VW2	14,800円	無	無	無	有	3	外付3.5インチ2ドライブ	情報ハウス
外付 3.5インチFDD2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3		イオシス
外付 5インチFDD2ドライブ	9,800円	無	無	無	無	3		イオシス

バルク

3.5″EIDE1.2G	13,800円	無	無	無	無	3	WD製Caviar21200	OTTO

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDG-TX4	12,800円	無	無	無	無	3	ACケーブル付	イオシス
CDV-AB24	8,000円	有	無	有	有	3	24倍速/NEC・DOS/V	ワンダーボックス

TEAC

CDP-211PEK	21,800円	有	有	有	有	1	11倍速 PCカード付CDドライブ	ワンダーボックス

MELCO

CDS-S24	24,800円	無	無	無	無	3	ACケーブル付	イオシス
CDI-32FB	12,000円	有	無	有	有	3	32倍速/NEC・DOS/V	ワンダーボックス
CDI-24FB	6,000円	有	無	有	有	3	ファイルベイ用	情報ハウス

MOドライブ

OLYMPUS

MOS332S06AB	22,800円	有	無	有	有	3	MO/Macセット	ワンダーボックス

デジタルカメラ

OLYMPUS

C-820L	38,800円	有	無	無	有	3	接続キット付	ワンダーボックス

ディスプレイ

IBM

5574-N17	29,800円	無	無	無	無	3	0.28mm/30K~60KHz/1280×1024	OTTO
5574-S15	19,800円	無	無	無	無	3	15″マルチ/スピーカー付	OTTO
5574-N15	14,800円	無	無	無	無	3	15″フラットスクエア管/1280×1024/0.28mm/60-72KHz	OTTO

飯山電機

MT-8617E	48,000円	有	有	無	有	3	新品同様	ビットマップ
MF-8615A	17,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-KM172	34,800円	無	無	無	無	3	RGBケーブル,ACケーブル付	イオシス
PC-KM172	29,800円	無	無	無	無	3	17″マルチ/ドットピッチ0.28	OTTO
PC-KM152	17,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM153R	12,800円	無	無	無	有	3	15″CRT	ビットマップ
PC-KD1522	9,800円	無	無	無	無	3	RGBケーブル,ACケーブル付	イオシス
PC-KD882	6,800円	無	無	無	無	3	RGBケーブル,ACケーブル付	イオシス
PC-KD1511	5,980円	無	無	無	無	3	15″ノーマル/ドットピッチ0.28/640×400/D-SUB15	OTTO
PC-KD853N	4,800円	無	無	無	有	3	98用ノーマル	ユニオンコンピューターネットワーク

GATEWAY

GDM-20E01	99,800円	無	無	無	無	3	20″トリニトロンマルチスキャン/29KHz~85KHz	OTTO
VIVITRON21	84,800円	有	無	無	無	3	ダイヤモンドトロン/30~96K/21インチ	OTTO

COMPAQ

171FS	29,800円	無	無	無	無	3	RGBケーブル, ACケーブル付	イオシス

G.S

SWi78	29,800円	無	無	無	有	3	17インチマルチ/ピッチ 0.26m/1600×1200 OK	ユニオンコンピューターネットワーク

SONY

CPD-17SF8	36,800円	無	無	無	有	3	17インチマルチ トリニトロン	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

PV-2005JA	26,800円	有	有	有	有	3	15インチ/オートスキャン	ワンダーボックス

日立

CM1587MJ	22,800円	有	有	有	有	1	15″マイコン制御プリセット機能付/PC98/DOSV/Mac	OTTO

富士通

FMV-DP977	54,800円	有	有	有	有	1	17インチ/トリニトロン	ワンダーボックス
FMV-DP871	29,800円	無	無	無	無	3	17″VGA/SVGA 640×480～1280×1024	OTTO
DP844	19,800円	無	無	無	無	3	RGBケーブル, ACケーブル付	イオシス

三菱電機

RD17V	42,000円	無	無	無	無	3	RGBケーブル, ACケーブル付	イオシス
RD17GX	37,800円	無	無	無	有	3	17インチマルチ ダイヤモンドトロン	ユニオンコンピューターネットワーク
RD21E2	37,800円	無	無	無	有	3	21インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
RD17Y	35,800円	無	無	無	無	3	RGBケーブル, ACケーブル付	イオシス
RD-15D2	22,800円	無	無	無	無	3	RGBケーブル, ACケーブル付	イオシス
FA34WEX	14,800円	無	無	無	無	3	RGBケーブル, ACケーブル付	イオシス

プリンタ

NEC

PC-PR700JH	42,800円	無	無	無	無	3	水平インサータプリンタ/160dpi/漢字87字/秒	OTTO
PC-PR201/65LA	29,800円	無	無	無	無	3	旧型98用プリンタケーブル, ACケーブル付	イオシス
PC-PR101/J400	21,800円	有	有	有	有	1	98・DOS/V用	ワンダーボックス
PC-PR201/80A	18,800円	無	無	無	有	3	136桁/ドットプリンタ	ワンダーボックス

EPSON

VP-950	19,800円	無	無	無	無	3	旧型98用プリンタケーブル, ACケーブル付	イオシス
PM-700C	16,800円	無	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
MJ-500C	12,800円	有	無	無	有	3		ビットマップ
VP-1047	9,800円	無	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
MJ-450	8,800円	有	無	無	有	3		ビットマップ

Canon

BJC-210J	10,800円	有	無	有	有	3	98・DOS/V・Mac	ワンダーボックス
BJC-250J	10,800円	無	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

CZ-8PC1	12,000円	有	無	無	有	3	X1/X68K用	情報ハウス

SONY

DPP-M1	14,800円	無	無	無	有	3		ビットマップ

Panasonic

FS-PC1	18,000円	有	無	無	無	3	MSXプリンタ	情報ハウス
FS-PA1	12,000円	有	無	無	無	3	MSXプリンタ	情報ハウス

富士通

FMLBP224	19,800円	無	無	無	無	3	240dpi～400dpi Win3.1/Win95	OTTO

LEX MARK

COLOR JET1020	8,000円	有	有	有	有	3	インク無し	ワンダーボックス

スキャナ

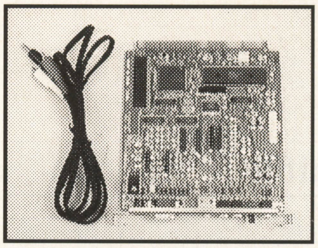
Canon

CanoScan300DX	38,000円	有	無	無	有	3	ADF-S7付/未使用新品同様	ビットマップ

ネオス

NSF-600CL2	8,000円	有	無	無	有	3	PC-98 I/Fキット付	ビットマップ

中古パソコン全国通販
詳しくは巻末の広告にて



NEC PC-9801-86
NEC9801シリーズCバス用音源
付属品 : ケーブル
この音源でDOSゲーム、
Windowsは、ばっちりOK！
特価 ¥ 7，800
その他Windows機本体など
けっこう安く有ります

あなたのパソコン高額買取いたします。 業者様大歓迎！新品も高額買取いたします。
ホームページ、TEL、FAX、にてスピード査定！お気軽にご連絡下さい。

TEL (06) 631-6695
FAX (06) 631-6697
〒556-0005
大阪市浪速区日本橋5-14-13
営業時間 11:00～19:00 年中無休
http : //www.iosys-net.com/
e-mail : sales@iosys-net.com
イオシス
IOSYS

インターフェース

アイ・オー・データ機器

PCMI-336/128	22,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PCML-560	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
CBSC-A	14,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PCSC-FP	8,500円	無	無	無	無	3		イオシス

NEC

PC-9801-86	12,800円	無	無	無	無	3	98用ボード	イオシス
PC-9801-26K	4,800円	無	無	無	無	3	98用ボード	イオシス

OMRON

ME3314C-D	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス

SOFTBANK

CARD SC	8,500円	無	無	無	無	3		イオシス

ODP/メモリ

アイ・オー・データ機器

5x86-100GP	8,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク

intel

387DX-20	1,800円	無	無	無	無	3		イオシス

ABM

486GT-R	3,800円	無	無	無	無	3		イオシス

NEC

9821NA9-B03(32MB)	5,980円	無	無	無	無	3	9821NA用32MB	OTTO
9821NA9-B02R	2,780円	無	無	無	無	3	9821NA用16MB	OTTO
9801NX/C-05	1,980円	無	無	無	無	3	98NX用増設12MBRAMボード	OTTO
9821LD-B02	1,980円	無	無	無	無	3	8MB,9821Ld,9801NL/A用	OTTO
9821XA-B02	1,980円	無	無	無	無	3	9821Xt,Xa用8MRAMサブボード	OTTO

COMPAQ

147655-291	1,980円	無	無	無	無	3	CONTURA用8Mカード	OTTO

バルク

168pin,64M,DIMM	9,780円	無	無	無	無	3	Apple/DOS/V用168pin64M/DIMM	OTTO
72pin,32M,60n,P	4,280円	無	無	無	無	3	72pin/32MB/60ns/パリツキ	OTTO
72pin,16M,70n,N	1,950円	無	無	無	無	3	72pin/16M/70n/N	OTTO
168pin,8M,DIMM	780円	無	無	無	無	3	168pin/8M/DIMM	OTTO
72p,8M,60,N	780円	無	無	無	無	3	72p/8M/60/N	OTTO

MELCO

98内蔵 8M	11,800円	無	無	無	無	3	デスクトップ用	イオシス
RCD-8000	8,500円	無	無	無	無	3	ノート用	イオシス

98内蔵 4M	5,800円	無	無	無	無	3	デスクトップ用	イオシス
98汎用 4M	5,500円	無	無	無	無	3	デスクトップ用	イオシス
RCD-4000	4,800円	無	無	無	無	3	ノート用	イオシス
HRX-12	3,800円	無	無	無	無	3	イオシス	
ENB-16M	2,780円	無	無	無	無	3	9821Na9/Na12/Nb7用	OTTO
ENL-8M	1,980円	無	無	無	無	3	NL/A,Lt,Ld,用8M	OTTO
ENT-6000	1,980円	無	無	無	無	3	NS/T用 6Mメモリ	OTTO
RCS-4000	1,380円	無	無	無	無	3	98ノート用4Mカードメモリ	OTTO

Logitec

72P パリ付 70ns 16M	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
72P パリ付 70ns 8M	4,500円	無	無	無	無	3	2枚	イオシス

MIDI音源

SNE

55PCMnkII	3,980円	無	無	有	無	3	98用PCM＋MIDI	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-9801-86	11,800円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

スピーカ

ALTEC

ACS-90	1,500円	有	有	有	有	1	アクティブスピーカー	ワンダーボックス

NEC

PC-SP103	5,000円	有	無	有	有	3	アクティブスピーカー	ワンダーボックス

DIATONE

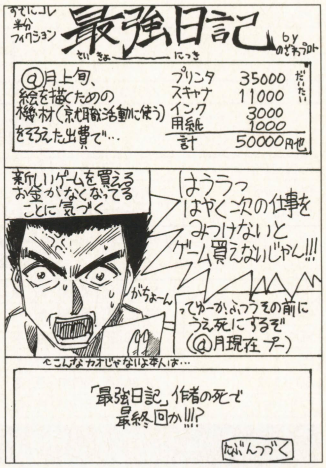
DS-51P	7,000円	有	有	無	有	3	アクティブスピーカー	ワンダーボックス

その他

アイ・オー・データ機器

GA-PVR3D4/PCI	8,800円	有	無	有	有	3	POWER VR	ユニオンコンピューターネットワーク

by早蕨しをん



by野沢プロト

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101-0041　東京都千代田区神田須田町2-2 CTNビル7F　☎03-5256-5001
■コンピュータバンク：〒150-0002　東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル　☎03-3797-1221
■情報ハウス：〒228-0024　神奈川県座間市入谷4-15-2-307　☎0462-57-1605
■マイコンショップ川口：〒332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25　☎048-222-8655
■ビットマップ：〒350-0222　埼玉県坂戸市清水町46-40-103　☎0492-89-2369
■イオシス：〒556-0005　大阪市浪速区日本橋5-14-13　☎06-631-6695
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556-0005　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
■ワンダーボックス：〒984-0805　宮城県仙台市若林区南材木町34　☎022-227-4681

パソコン
周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)

専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより

常時中古品
大量在庫有

お問い合わせは
買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

遊基パソコン館
TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00〜PM7:00
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F
栃木街道沿い県立博物館南
http://www.kinugawa.co.jp/youki/

インフォメーションキャッチアップ

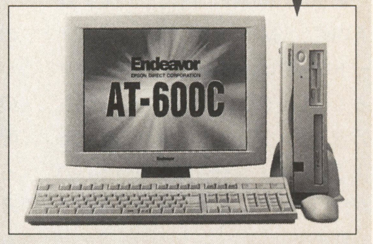
INFORMATION CATCH UP

今週の注目キャッチアップ

パソコン

Endeavorシリーズに省スペース・低価格を追求したモデルが新登場！

●エプソンダイレクト Endeavor AT-600C



エプソンダイレクトから発売された『Endeavor AT-600C』は省スペース・デスクトップ・パソコンとして人気のあった『AT-550L』の上位機種で，さらに省スペース・省エネルギー，コストパフォーパンスを追求したモデルです。低価格モデルはなんと109,500円という安さで，しかもホビー，ビジネス・ユースともに十分なスペックを実現しています。

AT-600の最大の特徴は，なんといってもそのサイズです。縦置きにした場合，ほんの15cmほどの隙間があれば設置できるので，メインだけでなく2台目，3台目のマシンとしても最適です。オプションのカラー液晶ディスプレイと組み合わせれば，さらに場所も選びません。オプションにコードレス・キーボードと組み合わせれば，まさに省スペースを追求できるでしょう。

CPUはIntelのCeleron266MHz／300MHz／300AMHz／333MHz，Pentium-II 333MHzから，HDDは2.1GB／4.3GB／6.4GB／8.4GBなどから選択できるなど，幅広いニーズに対応しています。

ビデオボードには『ATI 3D Rage Pro』を採用し，現在のもっとも標準的な1024×768ドットの解像度でフルカラー表示も可能です。さらにYAMAHAのYMF-715チップを搭載しているため，ソフトウエア・シンセサイザにも対応した高品質なサウンドを実現し，3D対応ゲームも問題なくプレイできます。

標準搭載の3.5インチFDDは，PCカードとFDDを選択して装着可能なコンポ・ドライブ，120MBフロッピー・ドライブと交換できるなど，機能と省スペースを保ったまま，パワーアップをはかることができます。

■問い合わせ先

エプソンダイレクト

☎0120-545-101

■ホームページ

http://www.epsondirect.co.jp/

★★★

ノート・パソコン

TVにつないでゲームもできるK6-2搭載のノート・パソコン誕生！

●ダイナックス Power Note300 Pn300／AT3／CD

ダイナックスから発売されたパワーノート『Pn300／AT3／CD』（価格288,000円）は，同性能のノート・パソコンの中でもトップクラスの高コスト・パフォーマンスを実現しています。

CPUにはAMDのK6-2 300MHzを搭載。ワープロ・表計算などのビジネス・ソフトはもちろん，3D演算処理にも優れているので，高速処理を必要とする3D対応ゲームも快適にプレイできます。

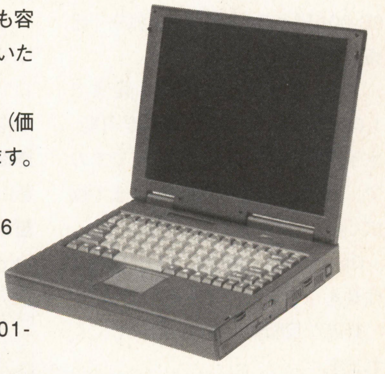
13.3インチTFT液晶デイスプレイと4MB搭載のビデオカードの組み合わせにより，1,024×768ドットの解像度でフルカラーを実現。インターネットを楽しむときにも，解像度を落とすことなく，閲覧することができます。

豊富な入出力は，USB，赤外線ポート，オーディオ入出力端子はもちろんのこと，ノート・パソコンには珍しいゲームポートやMIDIポートを標準装備しています。

さらに，NTSCビデオ出力にも対応しているため，大画面テレビに接続してジョイスティックをつなげば，迫力の3Dゲームを楽しむこともできるわけです。もちろん，ゲーム以外にも，プレゼンテーション用として多人数に画面を閲覧させることも可能です。

工具なしに脱着可能なHDDはOSの切り替えにも最適。別のHDDパックと取り替えるだけで，まったくちがった二つの環境を実現することも容易です。1台のマシンを2人で使いたいときにも活用できます。

なお，DVD搭載の上位モデル（価格328,000円）も用意されています。



■問い合わせ先

ダイナックス　☎048-832-2356

■ホームページ

http://www.os.rim.or.jp/~tn01-dnx/

Power Note300 Pn300／AT3／CDの主な仕様	
CPU	AMD K6-2 300MHz
キャッシュ	64MB／2次 512KB
メモリ	最大 64MB／128MB
ビデオ（メモリ）	ATI Rage LT Pro（4MB）
HDD	3.2GB（ULTLA DMA/33）
CD-ROMドライブ	最大20倍速
FDD	3.5インチ（2モード）
PCカード・スロット	TypeII×2（TypeIII×1としても使用可能）
サウンド	SoundBlaster Pro／Micro sound System互換
ディスプレイ	13.3インチTFT液晶
外寸寸法（幅×奥行き×高さ）／重量	315×248×52／3.2kg
備考	USBポート×2　ゲーム／MIDIポート

ミニノートパソコン

携帯性に優れた高性能ミニノート登場！

●CASIO カシオペアFIVA MPC-101

モバイルに最適なA5サイズのミニノート『カシオペアFIVA MPC-101』（オープン価格）が11月21日にカシオから発売されます。

液晶にはカシオ独自の6.7インチ高精細HASTを搭載し，ミニノートでありながらSVGA（800×600ドット）という高解像度を実現しました。きめ細やかな画面表示でありながら，薄型を維持しています。

V.90/K56flexに対応したモデムを内蔵し（M32モデルのみ），ミニノートならではの軽量840gを保ちながらモバイルでのインターネット環境も万全です。リュックに入れて動けるようにボディ素材も強度のあるものが採用されています（軽マグネシウム合金）。

CPUには，モバイル用に開発された低消費電力版のCyrix Media GX-200MHzを世界で初めて採用。オプション装着時で最大6時間の長時間バッテリの駆動を実現しました。

HDDは最大3.2GBの大容量で，出張時のメインマシンとしても十分力を発揮してくれます。

キーボードはボディいっぱいに配列されているので，確実なフル・タイピングが可能で，指の大きな人でも安心です。そのうえ，タイピング時の音も静かで，周りに迷惑もかかりません。

屋外や電車内で立ったまま，無理のない姿勢で操作できるよう，サムパッド（親指コントローラ）を液晶の右側に，クリックボタンを左上に配置したスタイルを採用。両手でしっかり支えた状態で操作できます。そのため作業場所も選びません。サムパッドは親指だけで細かい操作ができ，温度センサーにより，汗をかいた指でも正確なポインティングが可能です。

モバイルPCはほしいけど，WindowsCEマシンでは力不足を感じていた人にオススメの1台です。

■問い合わせ先
カシオお客様相談室
☎03-5334-4828
http://www.casio.co.jp/

MPC-101M32の主な仕様	
CPU	Cyrix Media GX 200MHz（MMX対応）
キャッシュ	64MB／2次 512KB
メモリ	32MB／（最大96MB）
ビデオ（メモリ）	2MB
HDD	3.2GB
PCカード・スロット	TypeⅡ×1
サウンド	SoundBlaterPro相当
FAXモデム	V.90/K56flex
ディスプレイ	6.7インチHAST液晶
バッテリ駆動時間	3時間（最大6時間）
外寸寸法（幅×奥行き×高さ）／重量	210cm×132cm×25.4cm／840g
備考	四つのソフトが付属

★★★

ディスプレイ

14.1インチ液晶ディスプレイがなんと10万円を切った！

●飯山電気 TXA3611HT／A901H

飯山電機が14.1インチTFT液晶ディスプレイ『TXA3611HT』を98,000円という驚くべき低価格で発売しました。

ちらつきのない鮮明な画像で1,024×768ドットの表示が可能。水平周波数は24.8～61KHzですので，98からAT，Macintoshまで幅広く対応しています。

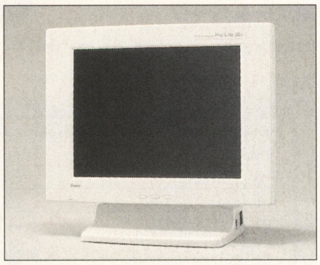
Plug&Playの対応により，面倒な作業をしなくても電源を入れるだけで最適な画面表示を自動調節してくれます。

ディスプレイとしては17インチ相当の表示域を持ち，それでいながら占有スペースを約1／3。さらに重量も約1／5ですので，持ち運びも容易です。机上のレイアウトに困っている人にはオススメのディスプレイといえるでしょう。もちろん，CRTディスプレイにくらべると約1／5の消費電力を実現しています。

なお，飯山電機では，19インチCRTディスプレイ（ダイヤモンドトロン管採用）も99,800円という低価格で発売。こちらも要チェックです。

■問い合わせ先
飯山電気　☎03-3231-8401

■ホームページ
http://www.iiyama.co.jp/



TXA3611HTの主な仕様	
サイズ	14.1インチ（対角36cm）
画素ピッチ	0.279mm（水平）×0.279mm（垂直）
走査周波数	水平24.8～61.0KHz　垂直56～85Hz
最大解像度	1,024×768ドット
表示色	フルカラー

プリンタ

プリント・シーズンに向けてPICTYシリーズに超低価格普及モデル追加！

●NEC　PICTY700／PICTY900

NECは6色インク対応ではじめて3万円を切ったカラー・インクジェット・プリンタPICTY700（価格27,800円）を発売しました。

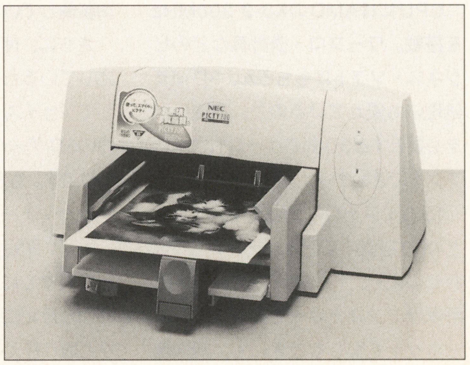
なんといってもこれからはクリスマス・カードや年賀状のシーズンに突入。実売で2万を切りそうな価格帯であれば，今までプリンタは不必要だと感じていた人も購買意欲がくすぐられることでしょう。もちろん年賀状作成やカレンダー作成などができるソフトが2種類ついてくるので，すぐにおしゃれな年賀状を作成できます。

高速印刷はもちろん，『スーパーフォトプリント機能』による最大1,200×600相当の印刷が可能です。また，大判ポスターの分割印刷などにも対応しています。なお，オプションでUSBにも対応します。

また，標準でUSBに対応した上位モデルPICTY900（価格44,800円）も用意されており，さらに画質（1,200×1,200dpi）を追求したい人にはオススメです。

■問い合わせ先
NECパソコンインフォーメーションセンター
0120-60-9821

■ホームページ
http://www.nec.co.jp/



切り替え器

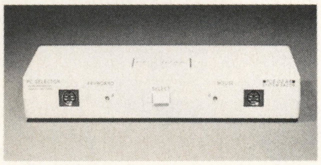
狭い机と2台のパソコンを使っている人に朗報！
●システムサコム　PCS02AA　PC換太AA

『PC換太AA』（価格22,800円）は，2台のPC／AT互換機を一つのキーボード，マウス，ディスプレイで共有するためのスイッチャです。切り替えは前面のパネル，またはキーボードでも行なうことができます。ちなみに，2台のAT／PC互換機をワンタッチで同時起動する機能も用意されています。

パソコンも1人で2台以上使う機会が増えてきました。しかし，1人で使うのにはキーボード，マウス，ディスプレイは二つもいらないのが現状です。通常使用する限り，省スペースのためにも1セットで十分だと思いませんか？そんな人におすすめの製品です。

なお，製品自体には，外部電源は不要です。机の上がディスプレイやマウスなどで占領されて困っている人は，PC換太の導入を考えてみては？

■問い合わせ先
システムサコム
☎045-474-4062



銀塩プリンタ

これからはデジカメの画像も銀塩プリントで！
●日本ポラロイド　カラーショット

日本ポラロイドは，パソコンのデジテル画像を銀塩写真（つまりふつうの写真と同様の印刷）で出力できるリアルフォントプリンタ『カラーショット』（価格37,500円）を発売しました。

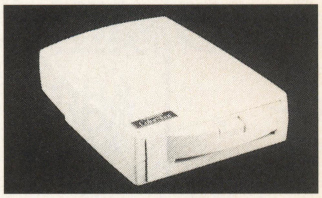
デジカメの画像にこだわらず，デジタル画像なら何でも出力できるので，CGやイラストなどのデータもキレイな写真の品質でプリント・アウトができます。

なお，写真への文字入れ加工などができるソフトも標準で添付しているので，ただの写真印刷にとどまらず，さまざまな場面で活躍してくれるでしょう。

普及に拍車のかかったUSBポートにも対応してるので，接続も簡単です。

本物の銀塩写真ですから，印字結果は，本物の写真としてデジテル・アルバムと共に末永く保存できます。

■問い合わせ先
電子映像営業課　☎03-3438-8879



ハガキ印刷ソフト

Macで人気のハガキ印刷ソフトが待望の移植！
●アジェンダ　宛名職人'98／イラスト玉手箱Ⅱ

Mac用のハガキ印刷ソフトとしてトップの人気を誇る『宛名職人』のWindows版『宛名職人'98』（価格7,800円）がついに発売されました。

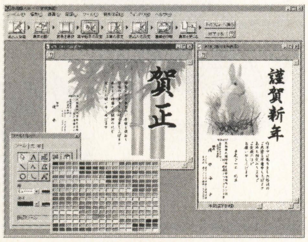
年賀状などに使える20種類以上の日本語TrueType形式のフォント，写真・イラスト・題字や裏面のデザインなど数千点にも及ぶデータが収録されています。

ハガキ印刷に重要な住所録の操作性の高さはもちろん，7桁郵便番号にも対応しています。

データ集として，来年の干支であるウサギを中心にした1,000点以上のイラストが収録された『イラスト玉手箱II』（価格5,000円）も発売中。

■問い合わせ先
ユーザーサポート係
☎011-700-2161

■ホームページ
http:/www.agenda.co.jp/



作曲ソフト

キミは鼻歌を唄うだけラクラク作曲ソフト登場！
●YAMAHA　らくらく作曲名人 for Windows98／95

ヤマハから音楽の知識がなくても，誰でもラクラク作曲できる『らくらく作曲名人』（価格14,800円）が発売されました。

マイクに向かって自分の歌声（鼻声）でメロディーを吹き込むだけで，自動的に譜面化され，さらに自動伴奏までついてしまいます。

好みのアレンジを選んだり，画面上の五線譜にマウスで音符を置いていくことで，作曲作業は進行します。

ちなみにホームページへの貼り付け機能も搭載していますので，できた曲をインターネット上で披露できます。また，完成曲の楽譜は印刷できるので，きちんとした楽曲作品として保存することも可能です。

なおこの製品には，ソフトウエア・シンセサイザが標準で付属しています。

■問い合わせ先
ヤマハ株式会社　☎053-460-2432

■ホームページ
http://www.yamaha.co.jp/

素材集

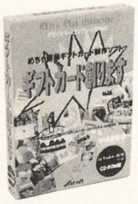
豊富な素材で素敵なカード作りに挑戦！
●アーティ21　ギフトカード創ります

テンプレートと素材を選ぶだけで，クリスマス・カードなどのグリーティング・カードを作成できる『ギフトカードを創ります』（価格6,800円）がアーティ21から発売されました。

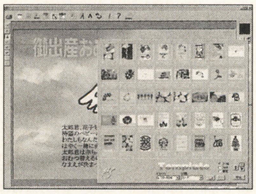
テンプレートと素材を合わせて630種類収録されているので，クリスマス・カードや，バレンタイン・カード，バースデイ・カードなどのさまざまなグリーティング・カードに利用できます。完成したキレイなカードを大好きな人にそっと渡せば，恋も成就するかもしれません。

素材は著作権フリーなので，カード作成以外の目的にも使えそうですね。

■問い合わせ先
株式会社アーティ21
☎06-941-9061



■ホームページ
http://www.arty21.co.jp/



新製品速報!!

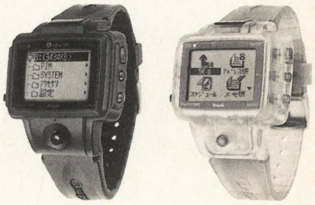
腕時計型コンピュータ『ラピュータ』に上位機種追加！
●セイコー　Ruputer Pro4 MP140

Ruputer Pro4 MP140は，4MBのフラッシュメモリを搭載し，初期モデル（512kB／2MB）にくらべて，さらに大量データを利用することが可能になりました。カラー・バリエーションも，新色『マットブラック』と『スケルトン』の2種類。パソコンとのやり取りをするドッキング・ステーション，電池ホルダもそれぞれ，ブラックとスケルトンが採用されています。

なお，Ruputer Pro4には，ラピュータで動画が再生できる『Ruputer MOVIE MAKER』が標準添付されます。発売は11月10日予定。価格はオープン・プライスです。詳細は次号で紹介します！

■問い合わせ先
セイコーインスツルメンツお客様相談室　1043-211-1151

■ホームページ
http://ruputer.com/



スーパーパソコンレクチャーX

STAGE＃43
「プラ模型より難しい!?　組立て編①」

by くりひろし

★ようやく組立て編に突入ですが，最初の頃に選んだパーツは，もはや時代遅れです…決めたらすぐ作らないとねぇ！

★今どきはわりと初心者の人でも，いろいろな雑誌で自作パソコンがおススメ，とされているので，組立てそのものも結構簡単，と甘く見ている人も多いのではないでしょうか？ 見るとやるのとでは大違いなのはもちろんですが，最も重要なのは，パソコンは自作だろうが何だろうが，あくまでも「精密電子機器」である，ということです。部品の高性能化／精密化は皆さんの想像以上です！ むき出しの基板面をついうっかりさわったばかりに，何万円もするマザーボードが壊れてしまう…なんて経験したのは…あれ，ひょっとしたら作者だけかぁ？

★某パソコン組立て競争では最速10分程度で1台を組み立ててしまうそうです。もちろんOSのインストールまでやるのは無理ですが，ちゃんとOSさえ入れれば動作させられるとか…！ しかし，時間が速ければ良いというものではありません。なれないうちは，時間などにこだわらず，ひとつひとつをじっくりと，確実に組み立てていきましょう。

★マンガであげた他にも，どこの家にでもあるカッターナイフや定規なんかもあると便利でしょう。そうそう，設定を書き留めておくメモ用紙なんてのも，必需品ですぞ。

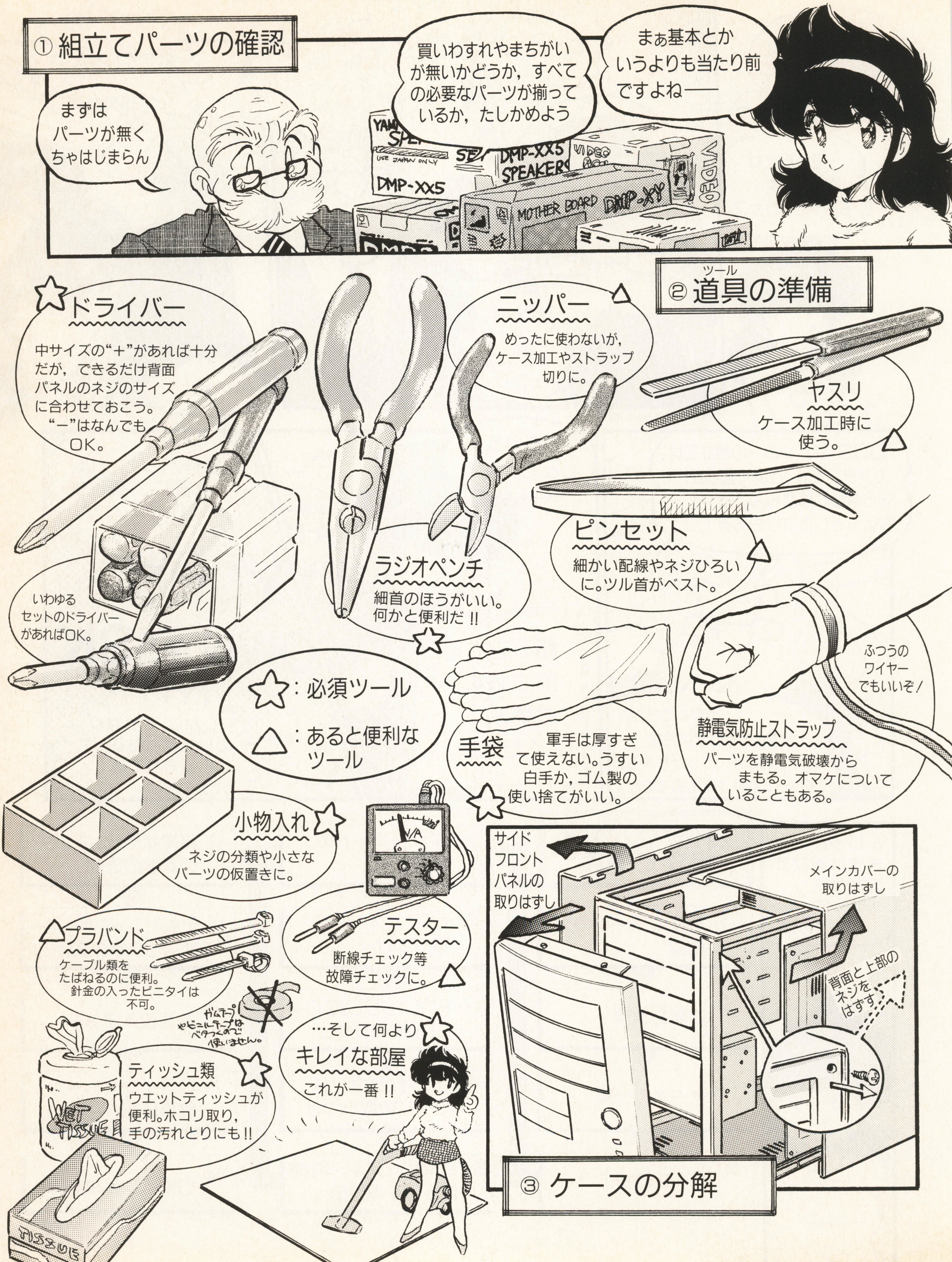
★使ってはいけない道具もあります，例えば，サイズの合わないドライバーはネジの頭を削ってしまったりすることがあり，最悪の場合ドライバーでは回せなくなることもありますから，気をつけましょう。

★激動の98年も終わり，いよいよ事実上の世紀末（本当の世紀末は2000年なのだ），1999年度がやって来ます！ ベーマガも200号を迎えますし，パソコン界にとっていかなる年になるか楽しみです！ では メリークリスマス，そして良いお年を…。

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

自作パソコン組立て順序

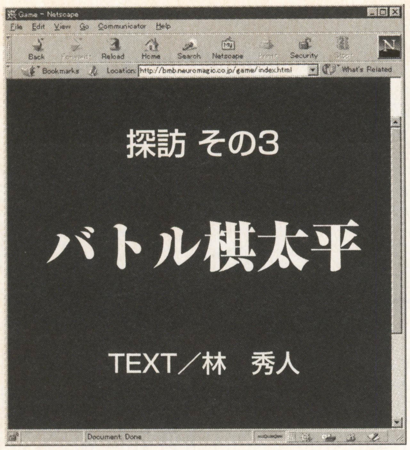
1. ① 組立てパーツの確認
2. ② 道具の準備
3. ③ ケースの分解
4. ④ ケースの加工
5. ⑤ マザーボードの取りつけ
6. ⑥ CPU，メモリの取りつけ
7. ⑦ FDD/HDD/CD-ROMの取りつけ
8. ⑧ ビデオ/サウンドカードの取りつけ
9. ⑨ 各種ケーブル，電源ケーブルの接続
10. ⑩ 接続状態，コネクタの状態の確認
11. ⑪ ディスプレイ，キーボード，マウス等の接続
12. ⑫ 電源投入テスト
13. ⑬ OSインストール/動作確認
14. ⑭ OK！ 完成だ〃



① 組立てパーツの確認
まずは パーツが無く ちゃはじまらん
買いわすれやまちがいが無いかどうか，すべての必要なパーツが揃っているか，たしかめよう
まぁ基本とかいうよりも当たり前ですよね――
DMP-XX5
DMP-XX5 SPEAKERS
MOTHER BOARD
DMP-XY
VIDEO
② 道具(ツール)の準備
ドライバー
中サイズの"＋"があれば十分だが，できるだけ背面パネルのネジのサイズに合わせておこう。"－"はなんでもOK。
いわゆるセットのドライバーがあればOK。
ラジオペンチ
細首のほうがいい。何かと便利だ !!
ニッパー
めったに使わないが，ケース加工やストラップ切りに。
ヤスリ
ケース加工時に使う。
ピンセット
細かい配線やネジひろいに。ツル首がベスト。
☆：必須ツール
△：あると便利なツール
手袋
軍手は厚すぎて使えない。うすい白手か，ゴム製の使い捨てがいい。
ふつうのワイヤーでもいいぞ！
静電気防止ストラップ
パーツを静電気破壊からまもる。オマケについていることもある。
小物入れ
ネジの分類や小さなパーツの仮置きに。
テスター
断線チェック等故障チェックに。
プラバンド
ケーブル類をたばねるのに便利。針金の入ったビニタイは不可。
ガムテープやビニルテープはベタつくので使いません。
ティッシュ類
ウエットティッシュが便利。ホコリ取り，手の汚れとりにも!!
WET TISSUE
TISSUE
…そして何より
キレイな部屋
これが一番 !!
サイド フロント パネルの 取りはずし
メインカバーの 取りはずし
背面と上部のネジをはずす
③ ケースの分解

④ ケースの加工

DANGER!
マザーガードを取りつけるためのパネルを取りはずす。リアパネル付きのものと別のものとがあるので，気をつけよう。
装着するドライブの数だけパネルを空ける。ドライバーでひねってはずせる。
ネジの場合もあります
ケズリカスはそうじを!!
パネルをはずしたあとはするどくとがってしまうこともある。できればヤスリできれいにしておこう。
フロントカバーも同様に使うぶんだけはずしておく。
ネジでなく，クリップの場合もあるぞ。
〈おまけ〉正しいネジのしめ方
ドライバーはこのように持ちます。
できるだけ両手で。
ネジ側の手はそえるだけ，グリップのほうの手を押しながらまわす。
ネジをしめるときは，まず軽く順番にしめ，次に強くしめていく。
これはダメ
さて次は，と…
ゴ〜〜ン
はっ！？この音は!？
はじめ人間…
ゴォ〜〜ン
これはひょっとして……
じょ，除夜の鐘だ！？
…すると，もう大みそかだと言うのか!？
い…いかん！このままでは…
1999年になって地球が滅ぶのじゃあああっ
恐怖の大王!!
ノストラダムス!!
月が軌道をはなれて…
古い
こ，このままでは…!？
あ〜あ 年越しパソコンかぁ〜
DEMPA COFFEE
To Be Continued..



魔術師アールの インターネットに存在する秀作フリーソフトを訪ねて歩く

Free Network Game探訪

無料で遊べて，なおかつ秀逸なサイトのみを厳選してお送りしている当コーナー。今回は，テーブル・ゲームの王道ともいうべき「将棋」のネットワーク対戦を満喫できる，正統派サイトをご紹介します。

「麻雀」を紹介したからには，「将棋」も紹介せねばならんじゃろう！

やぁやぁ諸君。世間もすっかり涼しくなり，めっきり秋らしくなってきたが，元気でおるかな？

秋の夜長といえば，さまざまな物事に集中できる良い季節じゃが，むろん，わしはネットワーク・ゲームに没頭する毎日じゃ。まぁ悩みといえば，この秋から冬にかけては，市販のゲームにも有力タイトルが数多く出るゆえ，なかなか寝る暇もないということぐらいかのう。

光栄の『信長の野望Internet』しかり。システムソフトの『リアルタイム大戦略＋インターネット対戦』しかり。ああ，BLIZZARDからは『DIABLOⅡ』も，そろそろ姿を現しそうじゃしなぁ。どうして，こうもビッグ・タイトルがおなじ時期に！　と思わんでもないが，まぁ商売のこともあるゆえ，これを言っても致しかたないのじゃが……と，ここはそんなことを言う場所ではなかったな。すまぬ。

ということで，市販のソフトももちろん楽しいのじゃが，日頃気軽に遊ぶなら，なんといっても元手のかからないフリーソフトがイチバンじゃな。今月は，前々回の『東風荘』に引きつづき，テーブル・ゲームの一翼を担うもうひとつ雄，将棋サイトを紹介するぞい。

あの名作将棋ソフトが，無料で対局できるんじゃ！

さて，ということで，今月紹介するのは，数ある将棋サイトのなかでも，もっとも，知名度が高いであろう『バトル棋太平』じゃ。

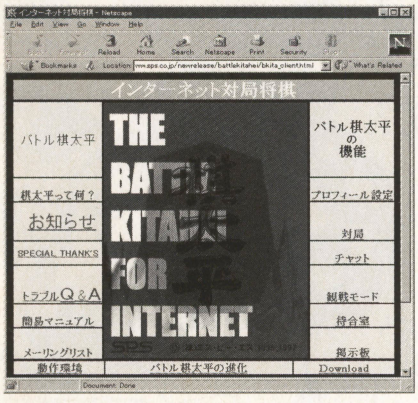
この『棋太平』という名前を聞いて，ピーンとくる読者も多いのではないかと思うが，そう，この『バトル棋太平』は，かつて，PC88やX1といった往年の名機で名をはせた，あの名作タイトルのインターネット版なんじゃ。

当時は，学習機能つきの将棋ソフトということで，じつに衝撃的だったのじゃが，かくいうわしも，熱中したもんじゃ！

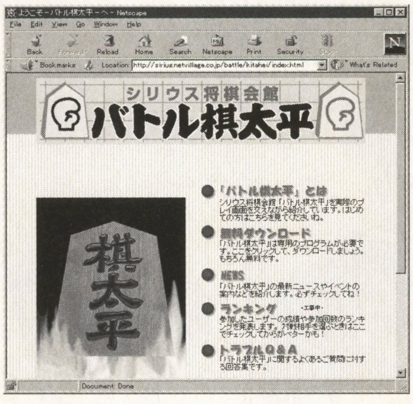
その傑作ソフトが，発売から12年の歳月を経て，ついにインターネットへ進出したのみならず，無料で楽しむことができるというんじゃから，これは将棋指しであれば，試してみん手はないわな。

このサイトへはわしも頻繁に顔を出しておるんじゃが，テレホーダイの時間帯ともなれば，ロビーは多くの将棋ファンでにぎわっておるから，対戦相手に困ることもないじゃろう。

つぎのページには，いつものとおり，ダウンロードから初プレイにいたるまでの簡単な方法を記しておくので，興味のある者はぜひとも挑戦してみてほしい。



▲SPSの『バトル棋太平』ホームページ。『棋太平』の歴史やマニュアルを読みながら，ソフトをダウンロードしよう



▲こちらは，ISPのテレウェイ・シリウスが提供しているもうひとつの『バトル棋太平』サイト。専用ソフトがダウンロードできる

SPSからのコメント

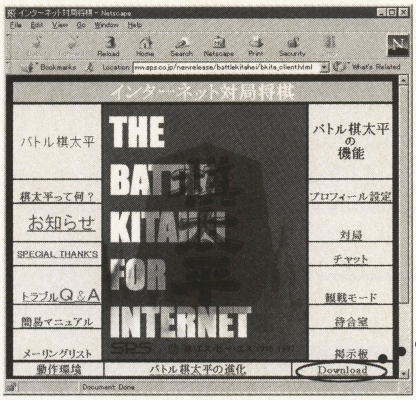
X1やPC-88で産声を上げた対局将棋ソフト『棋太平』が，ネットワーク・ゲームになりました。

インターネットに接続できるWindows環境があるなら遊びかたはいたって簡単。しかもソフトや対戦料金等すべて無料です。対戦相手も常時大勢そろっていますし，チャット・自己紹介・観戦・発声・掲示板など機能も盛りだくさんの内容です。秋の夜長はぜひ『バトル棋太平』で。

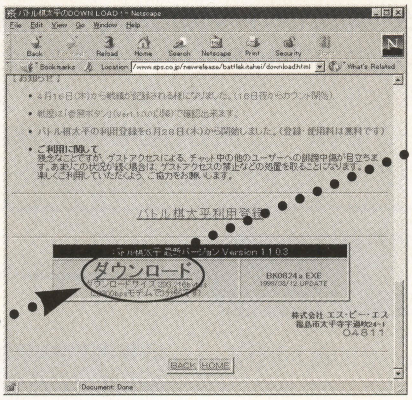
バトル棋太平

SPSバトル棋太平HP
URL=http://www.sps.co.jp/newrelease/battlekitahei/bkita_client.html
シリウス版バトル棋太平HP
URL=http://sirius.netvillage.co.jp/battle/kitahei/index.html

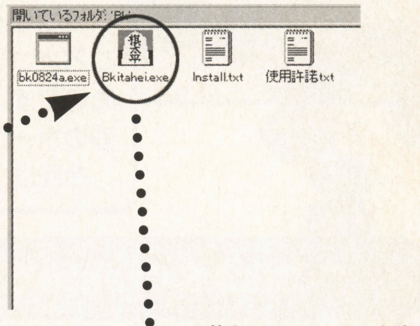
★ インストール&プレイ方法 ★



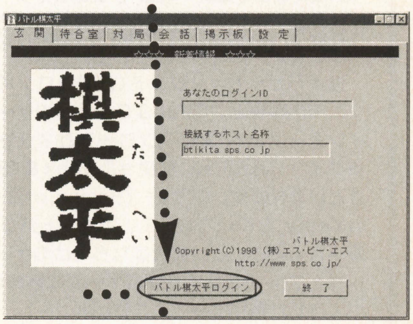
▲まずは上記アドレスまでアクセスする。本家のSPS版とシリウス版とで，それぞれ専用のソフトが必要なので，どちらか一方選択しよう。アクセスしたら，ダウンロードのボタンをクリック



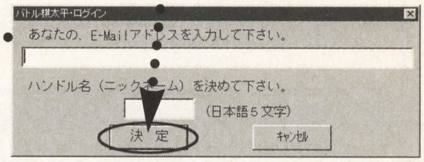
▲ここではSPS版を用いて説明する。ダウンロードのページへ飛ぶと，利用するにあたっての注意などが書かれているので，これを読んでから，ダウンロードの部分をクリックする



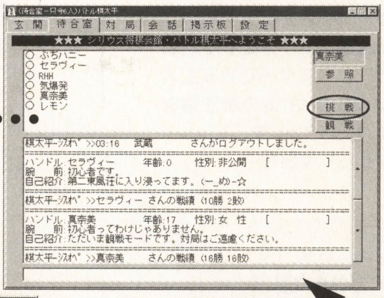
▲落としたファイルを実行すると，「Bkitahei.exe」が作成されるので，これを実行する



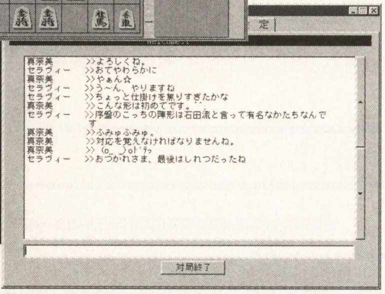
▲つぎは，サーバに接続するために「バトル棋太平ログイン」というボタンを押そう



▲サーバに接続したら，初回のみ個人データを入力する。メール・アドレスとハンドル・ネームを入力したら「決定」をクリック



▲これで，対戦相手の待つロビーへ入室できた。手頃な相手を見つけて「挑戦」ボタンを押そう



いざ対局!!

◀あとは，ごく普通に将棋を指すのみ。対戦中は，上部の「会話」メニューを使ってチャットを楽しむことも可能だ

おすすめゲーム募集！

今月のFreeNetworkGame探訪はいかがじゃったかな？

将棋指しには本当に，こたえられないゲームだと思うのじゃが，これから将棋をはじめようと思ってる者も，チャットを交えながら対局して，ここで腕を磨くという遊びかたができるじゃろうな。

さて，ということで，このコーナーでは，読者のおすすめ・ゲームを募集しておるぞい。投稿はハガキや封書だけではなくE-Mailも受け付けておるので，どしどし投稿してほしいのう。

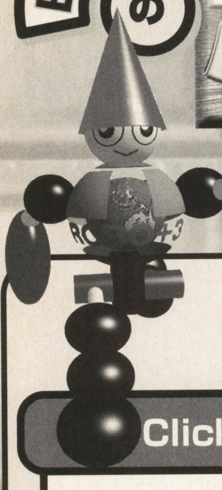
なお投稿の条件は，かならずそのゲームが「無料で楽しめること」この一点のみ。〆切などはとくに定めておらんので，いつでも遠慮なく投稿してもらってかまわんぞい。投稿が採用された読者は，このコーナーで紹介してゆく予定じゃ。

E-Mailでは，プレイした感想なども聞かせてもらえると幸いじゃな。

魔術師アールのメール・アドレス
rhh@alles.or.jp

お便りの宛先
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「FreeNetworkGame探訪」係

BM読者のホームページ・ギャラリー



「プログラムを組んでベーマガに投稿！」と言いたいけれど，アイデアを考えるところでつまずいたり，アルゴリズムで煮詰まったりと，なかなか一筋縄にはいかないものです。そんな時こそ，インターネットにアクセスして，さまざまなプログラム関連のホームページを覗いて，気分転換＆情報収集してみませんか？
今回はプログラム系のページを三つと，ホビー系のページを二つ紹介しましょう。

Click&Createで遊ぼう！

静岡県富士市　T.Yamamotoさん（29歳）制作

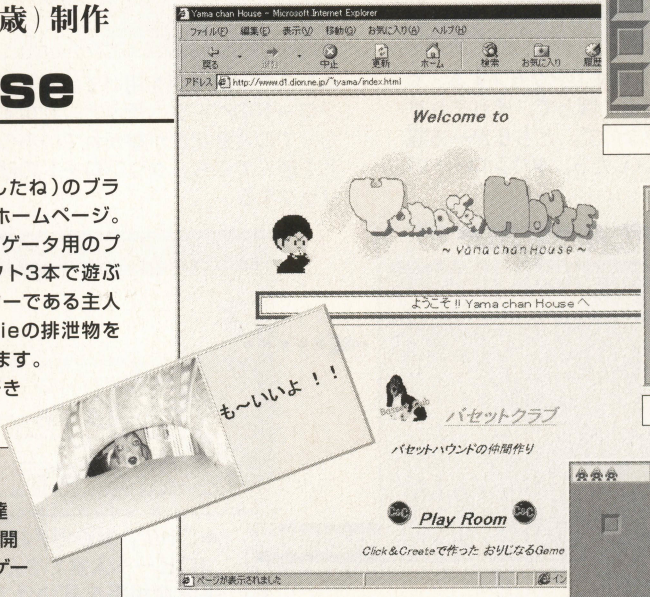
Yama Chan House

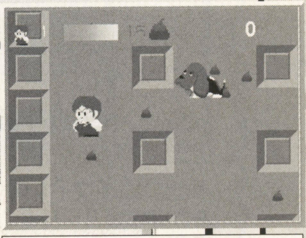
http://www.d1.dion.ne.jp/~tyama

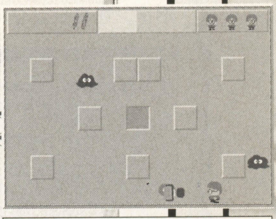
愛犬バセット・ハウンド（刑事コロンボも飼っていましたね）のブラウニーの写真と，Click＆Createのゲームを掲載したホームページ。インターネット エクスプローラとネットスケープ ナビゲータ用のプラグイン『Vitalize』を使ったClick＆Create製のソフト3本で遊ぶことができます。中でも，『Brownie』はウェブ・マスターである主人公Yama Chanを操って，バセットハウンドのBrownieの排泄物を集めまくるという，愛犬家ならではのゲームになっています。
ウェブ・ブラウザで遊ぶゲームに興味のある人，犬好きの人はぜひ覗いてみてくださいね。

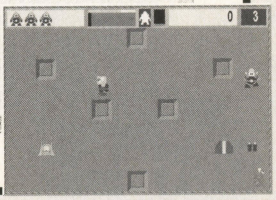
▼from T.Yamamotoさん

愛犬ブラウニー（バセット・ハウンド）の紹介とお犬友達の輪をひろげるために（バセットをあまり見かけないので）開設しました。また，Click&Createで作ったオリジナル・ゲームもあります。初めて作ったホームページです。




Brownie（ゲーム）


それいけ!! ローラーVer.1.02（ゲーム）


らいんがぁ（ゲーム）

Java版TINY STARTREKで遊べる！

東京都品川区　U16さん（26歳）制作

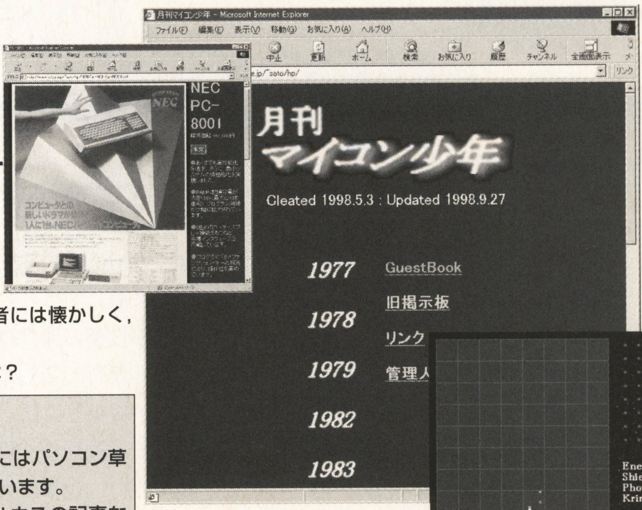
月刊マイコン少年

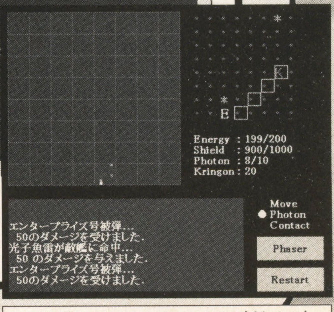
http://www1.cts.ne.jp/~sato/hp/

今で言うパソコンがまだ「マイコン」と呼ばれていた1977年からMSXの登場した1984年にかけて発表されたマシンをカタログ付きで紹介している『月刊マイコン少年』。単なるパソコンの年譜というには，あまりにも強い思い入れが込められているそれらの情報は，昔からのベーマガ読者には懐かしく，そして，パソコン歴の浅い人にもかなり新鮮に写ることでしょう。
当時のマシンのスペックに触れながら，ゲームのアイデアを考えてみては？

▼from U16さん

1977～84年頃までの懐かしのパソコンに関するページです。基本的にはパソコン草創期の資料の中で作者が個人的に面白いと思ったものをピックアップしています。
当時をしのばせる広告や，昔流行ったゲームの記事，草創期のソフトハウスの記事など，当時の状況を考察したコラムを掲載。凄いサイトが数々存在するこのジャンルの中で，あまり他でやっていないおもしろいことを探しているという感じです。





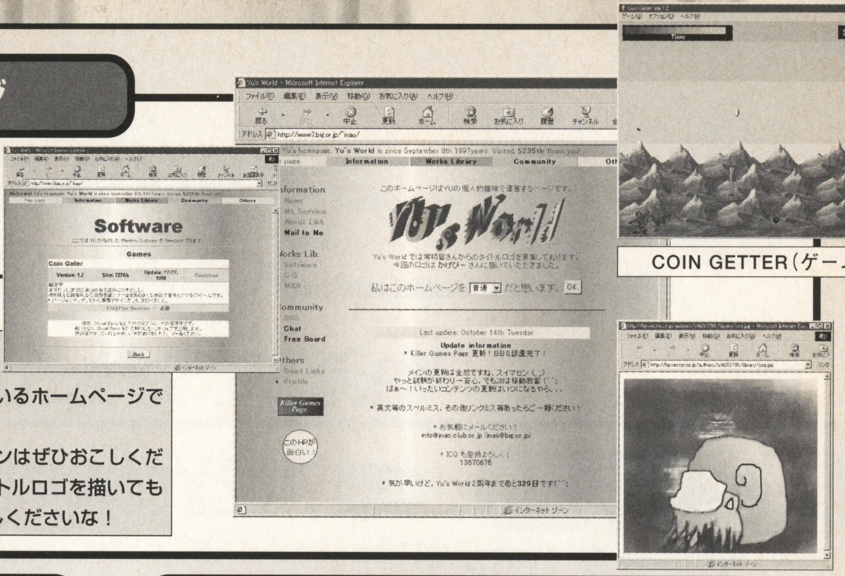
Java版TINY STARTRECK（ゲーム）

MIDIとプログラムのページ

東京都葛飾区　YUさん（14歳）制作

Yu's　World

http://www7.big.or.jp/~inao/



COIN GETTER（ゲーム）

▼from YUさん

CG，MIDI，プログラミング，etc.と多趣味に走っているホームページです。

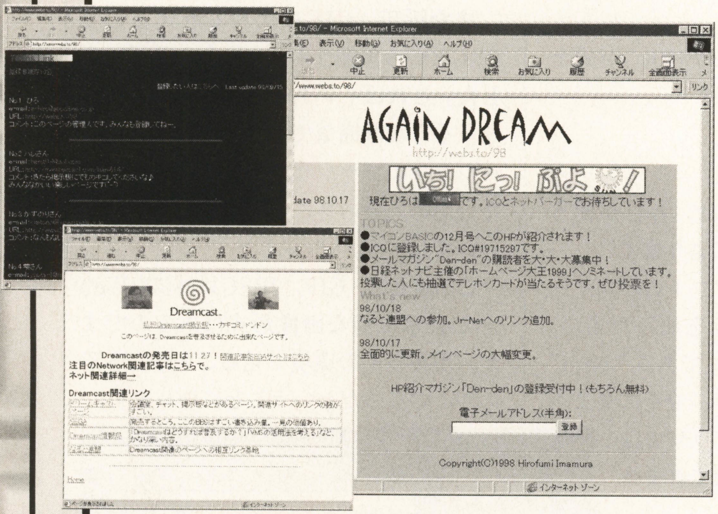
DOOM，QUAKE専用ページもあります。ゲームファンはぜひおこしください。訪問者参加型ページにしようと，今はページタイトルロゴを描いてもらって，毎回紹介しています。Yu's World へぜひおこしくださいな！

中高校生のリンク集あり〼

熊本県荒尾市　ひろさん（14歳）制作

Again dream

http://webs.to/98/



▼from ひろさん

このページの特徴はコンテンツが多い，掲示板が多い，更新が早いの三つ。

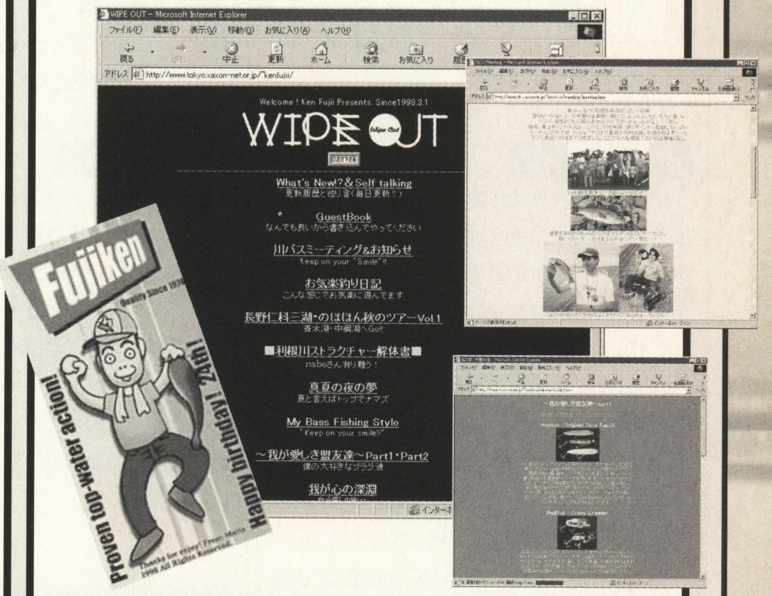
Dreamcastの情報もあるし，iMacのページもあります。掲示板はフリーテーマ・iMac専用・ゲーム専用と三つ。中学生や高校生のページだけを集めた「teens ink」というリンク集もあります。デザインにもまあまあ凝っています。ベーマガを読んでいるみなさん，ぜひ一度アクセスしてみてください!

釣り仲間のホームページ

東京都杉並区fujiiさん制作

WIPE OUT

http://www.tokyo.xaxon-net.or.jp/~kenfujii/



▼from fujiiさん

関東の川というフィールドを中心に，ルアー・フィッシングを楽しめたらと思っています。利根川，多摩川，荒川，小貝川，相模川…etc.。

…川が僕を呼んでいる…。

キミのホームページをベーマガで紹介！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「ボクが作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」というリクエストでもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。

みなさんからの情報をお待ちしております！

■ハガキのあて先
〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先
bm@jolls.co.jp　※件名に，かならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目
① 住所
② 氏名（希望するペンネーム）
③ 年齢
④ 電話番号または電子メールアドレス
⑤ 推薦するホームページのURL（http://～），探してほしいホームページの内容
⑥ 推薦文またはPR文
⑦ この記事への質問や感想など

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設

教えてやまかん先生

講義その20（1学期終了）ここまでの連載の総まとめ，HTMLに関するQ&A大会！

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

さて，20回にわたって連載してきたこの連載も今月で一段落。次号からはさらにパワーアップして，もう一度，基礎の基礎からホームページ作りに関する講義を進めていきたいと思います。

そこで今回は，HTMLに関する「恥ずかしくてちょっと他人に聞けない」ような素朴な疑問から，連載には登場しなかった高度な質問までをまとめてみました。これでさらなるスキルアップはまちがいなしです！

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

Q その1

タグは大文字と小文字のどちらで書けばいいの？

やまかんの答え

タグの書きかたには，とくに大文字，小文字の制限はありません。ただし，タグはすべて半角文字で書いてくださいね。全角文字（日本語と同じ幅）では，タグとして扱ってもらえません（**第1図**）。

あまり気にすることもありませんが，「全部大文字にする」とか「全部小文字で記述する」などと自分できめて，それにしたがって書いたほうが，あとでリストを見たときに見映えがいいでしょう。

ちなみに，私は大体タグを大文字で書くようにしています。

ダメな例：

＜ＨＴＭＬ＞

理由 全角文字は認識されない

正しい例：

<HTML>

理由 すべて半角文字で書かれている

《第1図》ダメなHTMLと正しいHTMLのちがい

Q その2

画像ファイルはJPEG形式とGIF形式しか使えないの？

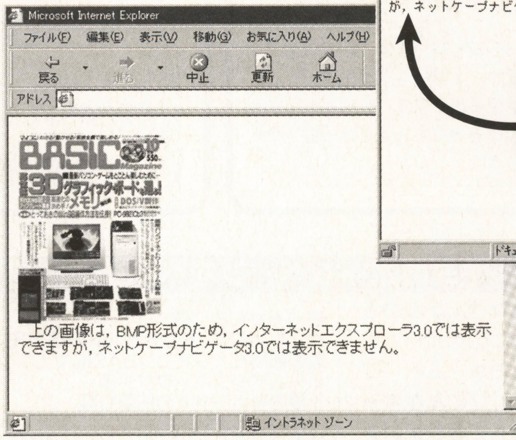
やまかんの答え

画像の表示に関しては，各自が使うWWWブラウザの機能によります。

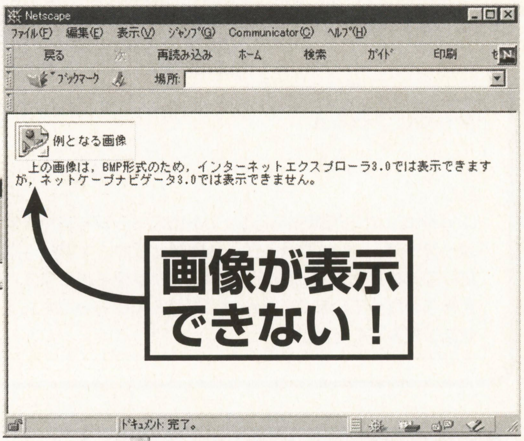
たとえば，マイクロソフトのインターネット エクスプローラを使った場合，Windows標準の画像形式である“.bmp”（ビットマップ・ファイル）をそのまま表示できますが，他のブラウザではたいてい表示することはできません（**写真1，2**）。

また近年，GIFに代わる形式としてPNGという画像フォーマットが登場しました。これはインターネットでの標準になりそうな雰囲気です。しかし，最新バージョンのブラウザでなければ表示できないため，今のところは使わないほうがいいでしょう。

このように，GIF，JPEG以外にもWeb上で表示可能な画像形式はあるのですが，現在多くの環境で見ることができるのがこの二つだということになります。



《写真1》BMPファイルをインターネット エクスプローラで表示させた場合



《写真2》BMPファイルをネットスケープ ナビゲータで表示させた場合。このように，表示できなかった（開くことのできなかった）画像データは，壊れた画像アイコンとして表示される。ブラウザのリロード・ボタンを押してもこのアイコンが表示される場合は，画像フォーマットが対応していないか，サーバ上に目的の画像ファイルがないかのどちらかである

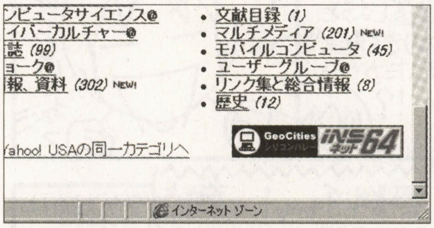
その3

バナーという，ページ内容を表す横長の小さな画像を置いているページがあるけど，あれは何？
大きさなどにきまりはあるの？

やまかんの答え

バナーは，リンクするときに，リンク先のページ内容を簡単に表すために使われたり，広告として使われたりしていますね。

このバナーですが，厳密なきまりみたいなものはありません。あまり大きすぎたり小さすぎたりしないようにして，少ない色数で雰囲気が伝わるくふうが必要です。また，ファイルの容量もなるべく小さくすることがマナーです。



《写真3》ホームページの片隅に置かれているバナー。かならずリンクが貼られている

その4

チャットとか掲示板って簡単に作れるの？

やまかんの答え

「掲示板」や「チャット」は，情報をただ見るだけではなく，その場を準備した人や，そこを利用する人たちがお互いに情報を交換しあうことができる貴重なコミュニケーションの場です。

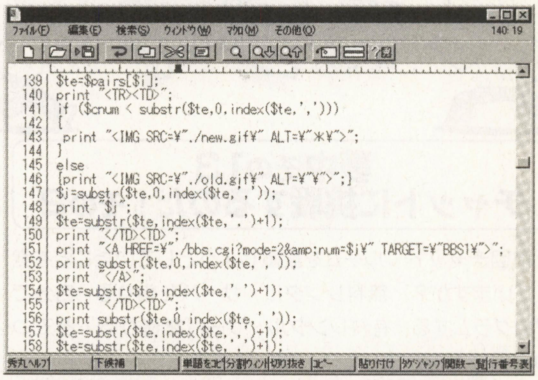
これらは大抵『CGI』(Common Gateway Interface)と呼ばれる方法によって実現されていて，ふつうのHTMLや，JavaScriptだけでは作ることができません。

CGIというのは，「サーバで実行されるプログラム」のことで，Perl(パール)やC言語といった言語で書かれたプログラムを，HTTPサーバ上(つまり，プロバイダなどの中)で実行します。

チャットや掲示板といったプログラム自体は，それほど難しいものでもないのですが，プロバイダによってはCGIを使うことができなかったり(サーバにとって重荷になるチャットのみ禁止というところもあります)，CGIを動作させるまでの手順が環境によって異なったりと，いろいろややこしい部分もあります。

しかし，掲示板やチャットのプログラムを無料で配っている所もあるので，そういったプログラムを流用すれば，作る手間は少なくて済みます。ただし，それでも自分の環境に合わせてプログラムなどを直さなければならない場合などもあり，動かすまでに手間がかかることを覚悟しなければなりません。

さらに簡単に使いたい場合には，レンタル(他のサーバで動作しているものに，名前などを変更して，リンクを貼って使わせてもらう。くわしくはマンガを見てね)をしているところなどもあるので，それを利用するのも手でしょう。



《写真4》やまかんオリジナルのCGIによる掲示板のプログラムの一部

その5

自分のパソコンの中だと大丈夫なのに，プロバイダのサーバでホームページを公開しようとするとリンクがうまく働きません。何故でしょうか？

やまかんの答え

リンクに設定してあるファイル名の大文字か小文字がまちがってませんか？ MS-DOSやWindowsの世界では，ファイル名の大文字や小文字を判別しない(たとえば，“aaa.htm”と“AaA.Htm”は同じと判断される)のですが，プロバイダのサーバの多くはUNIXというOSが使われているため大文字と小文字を別な文字として判断してしまいます。

そのため，リンク中でのファイル名は，正確に記述するように心がける必要があります。できれば，ファイル名をつけるときに，すべて小文字に統一するなどすると，まちがいが少なくなると思います。

その6

文章の間に画像を入れようとすると，画像の横に1行しか文章が入らないのですが，もっと文章をつめる方法はありますか？

やまかんの答え

リスト1のように，文章中に画像を挿入すると，画像も1行の文章として扱われてしまいます(写真5)。

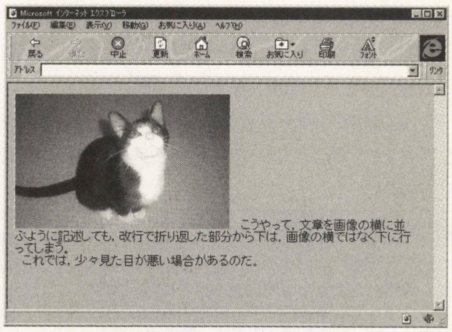
《リスト1》画像埋め込みの例

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>画像埋め込みの例</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<IMG SRC="./test.jpg" WIDTH="320" HEIGHT="200"
ALT="例となる画像">
  こうやって，文章を画像の横に並ぶように記述しても，改行で折り返した部分から下は，画像の横ではなく下に行ってしまう。<BR>
  これでは，少々見た目が悪い場合があるのだ。<BR>
</BODY>
</HTML>
```

こうしないためには，<IMG>タグに

<IMG SRC="ファイル名" ALT="説明" ALIGN="RIGHTもしくはLEFT">

というように，ALIGNで右か左に画像を置いて文章を折り返させる指定をつ



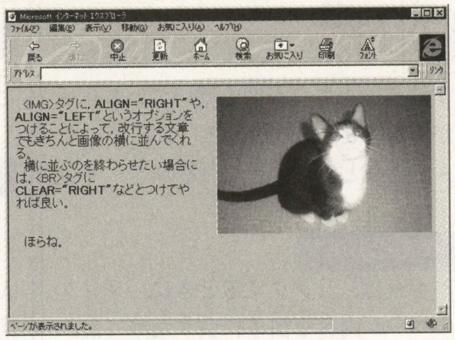
《写真5》リスト1の実行例

けます。

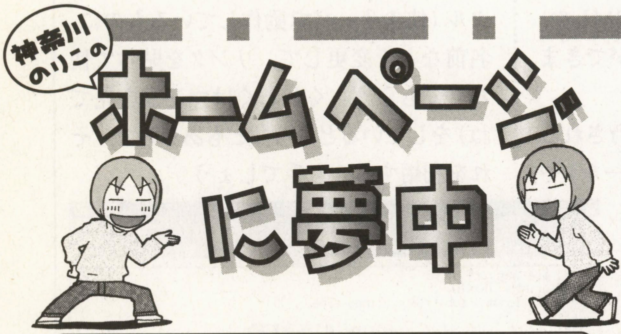
こうして，リスト2のように記述することで，画像の横に複数行の文章が並

《リスト2》画像埋め込みの例2

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>画像埋め込みの例2</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<IMG SRC="./test.jpg" WIDTH="320" HEIGHT="200"
ALT="例となる画像" ALIGN="RIGHT">
  &lt;IMG&gt;タグに，<B>ALIGN="RIGHT"</B>や，
<B>ALIGN="LEFT"</B>というオプションをつけるこ
とによって，改行する文章でもきちんと画像の横に
並んでくれる。<BR>
  横に並ぶのを終わらせたい場合には，&lt;BR&gt;タ
グに<B>CLEAR="RIGHT"</B>などとつけてやれば良
い。<BR CLEAR="RIGHT">
  ほらね。<BR>
</BODY>
</HTML>
```



《写真6》リスト2の実行例



夢中その13 チャットに挑戦するのだ！その2

前回チャット・ルームを設置しようとしていたことを覚えていますか？　無料レンタル・サーバを借りる，自分でプログラムする，有料レンタル・サーバを借りる…と三つの選択肢がありました。

貧乏マンガ家の私としては，無料チャットが大本命だったのですが，借りるためにいろいろなホームページを検索しているうちに，無料チャット界はなかなか厳しい状態であることを知りました。

ほとんどの無料チャットのサイトはサービスを停止。しかも，停止すると即座にそれまで借りていたページが消えてしまうのです。

他にも，レンタル希望のメールを送ってから，しばらくの間，連絡を待たなければならないサイトや，ページのデザインを自由に変更できないサイトもあって，無料レンタル・サーバを借りるということは，現段階では問題が多いように感じました。

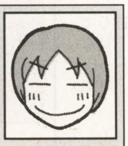
そんなわけで，24時間自動作成できる有料レンタル・サーバを探しだし，そこにお部屋を借りました。

とはいえ大阪人（神奈川なのに大阪生まれ）魂は健在！なんと6か月／1,000円で借りました！

そんな神奈川のチャット・ルームに，ぜひ遊びに来てくださいね！　待ってまーす（アドレスは漫画の欄外に書いてあります！）。

作者紹介　神奈川のりこ

ついに有料サービスの導入に踏み切った神奈川先生。毎週，きまった時間にチャットに登場することをもくろんでいるようです。なお，漫画裏話コラムがホームページにも載ってます。要チェック！



神奈川とチャットしたい人は http://plaza8.mbn.or.jp/~kanagawa/

プログラマー&クリエイターへの登竜門

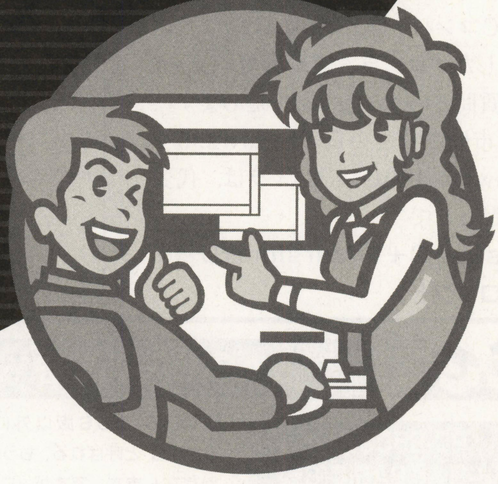
BMプログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

セガサターン
Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-9801
X68000
PC-E500
DOS/V

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/



ベーマガ創刊200号記念プログラム・コンテスト開催中！

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

BASIC言語の入手&実行方法・疑問質問にお答えします

BASIC PROGRAM GET & RUN

TEXT●山崎 寛

読者からの質問コーナー

Q Windows95やWindows98，またDOSなどで動作するCコンパイラには，どのようなものがありますか？ 価格などを教えてください。

【広島県広島市・道植洋介13歳】

A 最初からBASICとは関係ない質問ですが，こういったプログラミングに関連する質問は受けつけますので，どしどしおハガキください。

このCコンパイラというのは，「C言語を使用したプログラム開発環境」という意味の質問ということで話を進めます。

現在市販されているWindows95やWindows98用のCコンパイラは，代表的な製品として

●『Visual C++ Version6.0』(マイクロソフト)

●『C++Builder3』(インプライズ)

が代表的でしょう（第1表）。

二つのちがいは，Visual Basicのように手軽にWindowsのアプリケーションを作りたいならば『C++Builder』，多少めんどうでも最新技術を使ったものを作りたいのならば『Visual C++』，といわれています。

MS-DOS用としては，いくつか製品があるのですが，エル・エス・アイジャパンから『LSI C-86』という製品が発売されています（Windows95などのDOSプロンプトでも使用可能）。この製品に多少の制限を加えた『LSI C-86試食版』が，パソコン通信やインターネットで配布されていて，無料で使えるようになっ

《第1表》Windowsで動作するC言語開発環境

メーカー	製品名	価格	市場価格
マイクロソフト	Microsoft Visual C++6.0 Standard Edition	オープン	約2万5千円
☎03-5454-2300	Microsoft Visual C++6.0 Professional Edition	オープン	約7万円
	Microsoft Visual C++6.0 Enterprise Edition	オープン	約10万円
インプライズ	Borland C++Builder3 Standard	29,800円	約2万円
☎03-5350-9380	Borland C++Builder3 Professional	68,000円	約5万円
	Borland C++Builder3 Client／Server Suite	320,000円	約20万～25万円
	Turbo C++4.0J（※この製品のみMS-DOSで動作）	29,800円	約2万円
	Turbo C++5.0J for Windows95 & WindowsNT5.0J	19,500円	約1万5千円

※市場価格は編集部調査です。アカデミック・パックが用意されている製品は，市場価格の約半分で入手できます。

Get BASIC入手方法

PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを『PC-9800シリーズ』と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』の種類，価格は，**第2表**のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。

しかし，PC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に“DISK-BASIC”と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版がおすすめできるでしょう。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることが可能です。

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，**第3表**の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラ（一括翻訳）には，インタプリタ（逐次翻訳）機能なども含まれています。予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』(秋葉原☎03-3251-1448，http://www.fom.co.jp/akiba/index.htm）などを利用するという方法があります。

また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう(GO SACCESSなど)。

《第2表》N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)のラインナップ

製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
NECパソコンインフォメーションセンター ☎0120-60-9821	

《第3表》F-BASIC386のラインナップ

製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
FMインフォメーション ☎0120-89-4321	

ています（http://www.tokyoweb.or.jp/lsi-j/freesoft/index.htmlで入手可能）。本誌連載の『ハローC言語ワールド』などの講座を読みながら，実際に簡単なC言語のプログラムを勉強するような用途ならば，この『LSI C-86試食版』が一番おすすめだと思います。

Q ①『Turbo C』や『MS-C』の入手方法を教えてください。

②『N88-日本語BASIC(86)』で，LLIST命令やLPRINT命令が使えません。どうしてでしょうか？

【宮城県仙台市・ブラック16歳】

A ①それぞれ，『Turbo C』はインプライズ，『MS-C』はマイクロソフトの製品です（**第1表**）。これらの入手方法としては，パソコン・ショップで購入するのが一番手軽でしょう。在庫がない場合も，注文すれば取り寄せてくれます。

Turbo Cは，PC-9800シリーズおよびDOS／VパソコンのMS-DOS用として『Turbo C++4.0J』，そしてWindows用として『Turbo C++5.0J for Windows 95＆WindowsNT』が発売されています。

②「LLIST」はプログラム・リストをプリンタに出力する命令で，「LPRINT」は文字や数値をプリンタに出力する命令です。これらが使えないというのは，きっとプリンタの設定が正しく行なわれていないのでしょう。

N88-日本語BASIC(86)のDISK-BASIC版は設定が不要ですが，MS-DOS版の場合は，MS-DOSでプリンタが使えるように正しく設定されているか確かめてみましょう。

具体的には，“print.sys”というファイルを用意して（MS-DOSのシステム・ディスクに入っている），“config.sys”に

```
DEVICE=PRINT.SYS
```

という行を追加します。

Q '97年9月号に掲載された参納大樹さんの作品『スケボーだ』について質問です。このうち，**リスト1**にある「Private Sub wait()」と「GetTickCount」がよくわからないので，細かい説明をお願いします。

《リスト1》'97年9月号掲載のプログラム『スケボーだ』の一部（Visual Basic4.0用）

```
Private Sub wait()
    Do
        ct = GetTickCount Mod 30000
        'Ver.2.0は
        'ct = GetCurrentTime Mod 30000
        If ct < st Them
            If ct > st - 29900 Then Exit Do
        Else
            If ct > st + 100 Then Exit Do
        End If
    Loop
    st = (st + 100) Mod 30000
End Sub
```

【宮崎県宮崎市・甲斐義紀17歳】

A このように，人のプログラムを見てテクニックを学ぶ姿勢が，プログラミングの勉強では大切です。とくに入門者は，どんどん人の作ったプログラムを見るようにしましょう。

さて，質問にある「GetTickCount」は，WindowsのAPIの一つです。Windows APIとは，Windowsに標準で用意されている機能で，プログラムから呼びだして使うものです。

GetTickCountは「パソコンの電源を入れてからの時間（1／1000秒単位）」を知ることができるWindows APIです。このAPIを使うことで，非常に細かく時間の経過を知ることができるわけです。このプログラムでは，スタート時の時間を変数stに入れています。

そして，サブ・ルーチン「Sub wait」の中で，変数ct（現在の時間）とstをくらべ，この差が100以上（つまり1／10秒の差）になるまでループして待っています。ループの後，stは「+100」されるので，つぎにSub waitが呼ばれたときには，今から1／10秒後になるまで再び待つわけです。

つまり，ゲームのメインから毎回このSub wait部分を呼べば，CPUの性能などに関係なく，プログラムの実効速度を秒間10コマに固定できるというわけです（もちろん，秒間10コマ以上の速度がだせるパソコンでの話ですが）。

Q 私は学校で，NECのパソコン『PC-9801FA』で『N88-日本語BASIC(86)（MS-DOS版）』を使っています。個人ではパソコンを持っていないので，新しく購入しようと思っています。PC98-NXシリーズを買おうと思ったのですが，なんとPC98-NXシリーズではN88-日本語BASIC(86)は動作しないということで，すごく悩んでいます。

そこで質問です。

①PC98-NXシリーズで，F-BASIC97は動作するのか。

②F-BASIC97が動作した場合，N88-日本語BASIC(86)で保存したものは使えるのか。また逆に，F-BASIC97で保存したものはN88-日本語BASIC(86)で使えるのか。

③F-BASIC97と，N88-日本語BASIC(86)とではどのくらいのちがい（プログラム上の）があるのか。

これら三つについて教えてください。よろしくお願いします。

【神奈川県藤沢市・ブリーフ16歳】

A これは，N88-日本語BASIC(86)から，Windows環境に移行するケースに相当する質問ですね。最近，こういった質問が結構多く寄せられるようになりました。きっと，多くの人が興味を持っているのでしょう。

①WindowsのBASICプログラミング開発環境『F-BASIC97』は，先日『F-BASIC V6』にバージョン・アップしました。ともに，PC98NX-シリーズで問題なく動作します。

②N88-日本語BASIC(86)に限らず，アスキー・セーブ（「SAVE"ファイル名",A」として保存）したものであれば，そのプログラムをF-BASIC97／V6などで読み込むことは可能です。

③基本的なグラフィック命令しか使わない，ビジネス・ツールやシミュレーション計算プログラムなどは，比較的容易に移植することができます。

しかし，ベーマガに掲載されているようなゲーム・プログラムの場合，グラフィック関連など，かなりの部分をPC-9800シリーズのハードウエアに依存したプログラミングがなされています。このようなプログラムの場合，F-BASIC97／V6で読み込んでも「ほとんどそのままでは動かない」と思ったほうがいいでしょう。

N88-日本語BASIC(86)と互換性のあるWindowsのBASICプログラム開発環境としては，他にも『BASIC／98』や

『N88互換BASIC for Windows』などがあります。しかし，どれも「ゲーム・プログラムをそのまま動かす」には互換性が不十分で，細かい修正が必要となります。

たとえば，N88-日本語BASIC(86)のプログラムでは，あたりまえのように「INP関数」が使われています。これは，キーボードのリアルタイムかつ同時入力を調べる機能なのですが，そのままではF-BASIC97／V6などのWindows環境では動作しないのです。

ブリーフさんが「ある程度プログラミングの知識があって，移植もできる」というのならいいのですが，そうでない場合は自宅にも1台PC-9800シリーズを持ったほうがいいでしょう。ちなみに，PC-9800シリーズの中古は，うまくすれば1万円以下で入手することができます（中古価格は本誌『パソコンBuyer's Guide』を参照）。

Q 僕は，『N88-日本語BASIC(86)』のDISK-BASIC使いです。
①DISK-BASICとDOS-BASICのちがいはどんなところですか？
②プログラムの互換性はありますか？今まで作ったDISK-BASICのプログラムを，DOS-BASICで使うことはできますか？
③N88-日本語BASIC(86)と『QBasic』はどこがちがうのですか。コマンドだけですか？
④今までDISK-BASICで作ってきたプログラムをWindows上に移植するには，どうすればよいでしょうか。なお，『F-BASIC95』は持っています。

どうかおねがいします。Windows上で作ったゲームをやりたいけど，時間がなくて困っています。

【静岡県静岡市・萩原大輔17歳】

A

①DISK-BASICとDOS-BASICのちがい

この二つのN88-日本語BASIC(86)の大きな相違点は，

●ディスク・フォーマットのちがい
●日本語文字コードのちがい

です。

他には，「ドライブ名のちがい」「グラフィック・キャラクターの扱い」「CONSOLE文の第5パラメータ」「CLEAR命令の機械語領域の確保方法」「マウスの使いかた」などもあります。

②プログラムの互換性

本誌プログラム・コーナーを見てもわかるように，多くのプログラムはDISK-BASIC／DOS-BASICで同じものがそのまま動作します。

ただし，①に書いたように日本語を含む文字列や，グラフィック・キャラクター，機械語などを使う場合には若干のプログラムの変更が必要になります。

DOS-BASICには，『FILECONV』という，DISK-BASICとMS-DOSとで相互にファイルをコンバートするツールが付属しています。DISK-BASICでプログラムをアスキー・セーブすれば，そのファイルをDOS-BASIC用にコンバートすることが簡単にできます。

③QBasicとの相違点

N88-日本語BASIC(86)は，行番号のついた，いわゆる「昔ながらの手続き型のBASIC」です。これにくらべ，QBasicは「構造化された統合環境」となっています。これは，Visual Basicなどに近いイメージだと思っていいでしょう。

BASICという言語は，構造化にあまり向いていないため，小さなものならばまだしも，巨大なプログラムを組むのには不利なのです。

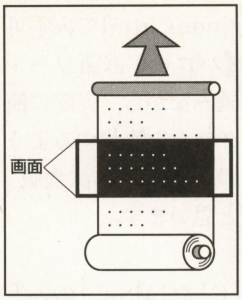
ですが，QBasicは，ある程度構造化に向いた設計がされていて，基本的なスタイルがC言語などに近くなっています。そのため，ある程度大きなプログラムも組みやすい特徴を持っています。

④DISK-BASICで作ったものをWindowsで使う方法

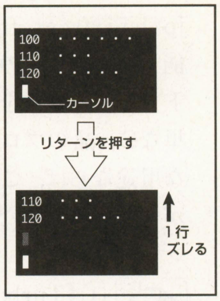
F-BASIC 95／97／V6などのWindows用F-BASICシリーズは，N88-日本語BASIC(86)などのBASICから移植を容易にするための“DOSモード”を備えています。前述した『FILECONV』を使ってリストをWindowsで読める形にすれば，基本的にはF-BASICシリーズでプログラムをロードすることは可能です。

そして，N88-日本語BASIC(86)やPC-9800シリーズに依存した部分を書き換えれば，Windows上でこれまでのプログラムを動かせると思います。ただし，仕様の異なるものに移植するわけですから，元と100%同じ動作をさせることができるとは限りませんので，注意してください。

スクロールとは？



《第1図》これが“スクロール”の概念だ！



《第2図》一番簡単なスクロールのさせかた

Q MSX-BASICでスタッフ・ロールもどきを作ろうと思っていますが，作りかたがわかりません。以前「ON SPRITE」命令で作ってみたのですが，失敗してしまいました。ぜひ教えてください。よろしくお願いします。

【山形県鶴岡市・匿名希望のY20歳】

A スタッフ・ロールというのは，テレビや映画の終わりに流れる，名前がスクロールしていくイメージでしょうか。だとしたら，「下から上へ文字を動かす」ことが必要なわけですね。

ここで，一つの手段が浮かびます。

BASICで長いプログラムを組んだときなど，リストを表示させようとすると，画面に収まりきらないリストは下から上へ流れていきます。つまり，BASICには標準で「文字を下から上へ動かす」機能が付いているわけです（**第1図**）。

この機能を利用するには，「画面最下行でリターン・コードをPRINT」します（**第2図**）。こうして作ったのが**リスト2**です。

ただし，このスクロールでは「1行単位」のガクガクしたスクロールになってしまいます。欲をいえば，1ドット単位のな

スクロールを応用したスタッフ・ロール・プログラム

《リスト2》スタッフ・ロールのプログラム・リスト（MSX用）

```
100 SCREEN 1
101 KEYOFF
112 ON INTERVAL=60 GOSUB 200
113 INTERVAL ON
114 V=0
131 '
140 IF V=0 THEN GOTO 140
150 READ A$:IF A$="END" THEN END
160 LOCATE (32-LEN(A$))¥2,24:PRINT A$;
170 V=0
180 GOTO 140
200 '
210 LOCATE 0,24:PRINT
215 V=1
220 RETURN
1000 '
1010 DATA ﾏｲｺﾝBASICﾏｶﾞｼﾞﾝ,ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞｺｳｻﾞ,ｽﾀｯﾌ,,
1011 DATA Visual Basicﾆﾖﾙ,DirectXﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ ﾆｭｳﾓﾝ,ﾋﾗｲ ﾏｻﾄ,,
1012 DATA ｽﾀｰﾄ!Windowsﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ,by F-BASIC V6,ｶﾊﾞｼﾏ ﾀｹｼ,,
1013 DATA ﾊﾛｰCｹﾞﾝｺﾞﾜｰﾙﾄﾞ,ﾖﾂｼﾞ ﾀｶﾌﾐ,,
1014 DATA Visual Basicｹﾝｷｭｳｼﾞｮ,ﾀｹﾐﾔ ｹｲｷ,,
1015 DATA BASIC PROGRAM GET&RUN,&
1016 DATA GAME BASIC for SEGASATURN,ﾔﾏｻﾞｷ ﾋﾛｼ,,
1017 DATA ﾀﾞｲｶﾞｸﾆｭｳｼ ｾﾝﾀｰｼｹﾝ,Dr.D,,
1018 DATA ﾊｯｺｳ,ﾃﾞﾝﾊﾟｼﾝﾌﾞﾝｼｬ,
1019 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1020 DATA END
```

《リスト3》スタッフ・ロールのプログラム・リスト（MSX2以降用）

```
100 SCREEN 5
101 CLEAR 100,&HD7FF
102 AD%=&HD800
103 FOR I=0 TO 36
104   READ A$:POKE AD%+I,VAL("&H"+A$)
105 NEXT I
106 DEFUSR0=AD%
111 COPY (0,0)-(255,46) TO (0,211)
112 ON INTERVAL=10 GOSUB 200
113 INTERVAL ON
114 V=0
130 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
131 '
140 IF (VDP(24) AND 7)>0 OR V=VDP(24) THEN GOTO 140
141 V=VDP(24)
150 READ A$:IF A$="END" THEN END
160 SETPAGE,1:LINE(0,0)-(255,7),0,BF:PRESET ((256-
LEN(A$)*8)¥2,0):PRINT #1,A$;
170 'COPY (0,0)-(255,7),1 TO (0,VDP(24)-8 AND 255),0
171 POKE AD%+&H1C,VDP(24)-8 AND 255
172 A=USR(0)
180 GOTO 140
200 '
210 VDP(24)=(VDP(24)+1) AND 255
220 RETURN
900 ' MACHINE LANGUAGE DATA
910 DATA 21,16,D8,01,0F,00,11,62
920 DATA F5,ED,B0,21,62,F5,DD,21
930 DATA 91,01,CD,5F,01,C9,00,00
940 DATA 00,01,00,00,00,00,00,01
950 DATA 08,00,00,00,90
1000 '
1010 DATA ﾏｲｺﾝBASICﾏｶﾞｼﾞﾝ,ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞｺｳｻﾞ,ｽﾀｯﾌ,,
1011 DATA Visual Basicﾆﾖﾙ,DirectXﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ ﾆｭｳﾓﾝ,ﾋﾗｲ ﾏｻﾄ,,
1012 DATA ｽﾀｰﾄ!Windowsﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ,by F-BASIC V6,ｶﾊﾞｼﾏ ﾀｹｼ,,
1013 DATA ﾊﾛｰCｹﾞﾝｺﾞﾜｰﾙﾄﾞ,ﾖﾂｼﾞ ﾀｶﾌﾐ,,
1014 DATA Visual Basicｹﾝｷｭｳｼﾞｮ,ﾀｹﾐﾔ ｹｲｷ,,
1015 DATA BASIC PROGRAM GET&RUN,&
1016 DATA GAME BASIC for SEGASATURN,ﾔﾏｻﾞｷ ﾋﾛｼ,,
1017 DATA ﾀﾞｲｶﾞｸﾆｭｳｼ ｾﾝﾀｰｼｹﾝ,Dr.D,,
1018 DATA ﾊｯｺｳ,ﾃﾞﾝﾊﾟｼﾝﾌﾞﾝｼｬ,
1019 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1020 DATA END
```

《リスト4》リスト2の機械語部分（入力する必要はありません）

```
D000: 21 16 D8          LD HL,SX
D003: 01 0f 00          LD BC,000FH
D006: 11 62 F5          LD DE,0F562H
D009: ED B0             LDIR
D00B: 21 62 F5          LD HL,0F562H
D00E: DD 21 91 01       LD IX,0191H
D012: CD 5F 01          CALL 015FH
D015: C9                RET
                        ;
D016: 00 00       SX:   DEFW  0
D018: 00 01       SY:   DEFW  256
D01A: 00 00       DX:   DEFW  0
D01C: 00 00       DY:   DEFW  ?
D01E: 00 01       NX:   DEFW  256
D020: 08 00       NY:   DEFW  8
D022: 00          DUM:  DEFB  0
D023: 00          ARG:  DEFB  0
D024: 90          LOG:  DEFB  90H
                        END
```

自機とミサイルを同時に動かしたい！

《リスト5》自機とミサイルが同時に動けないプログラム・リスト（一般的なBASIC言語で作成）

```
   100 CLS
   110 MX=20
┌  120 I$=INKEY$
│  130 MX=MX-(I$="6" AND MX<39)+(I$="4" AND MX>0)
①  140 LOCATE MX,23:PRINT " A ";
│  150 IF I$<>" " THEN 120
┌  160 FOR I=22 TO 0 STEP -1
│  170   LOCATE MX+1,I:PRINT "!";
②  180   LOCATE MX+1,I+1:PRINT " ";
│  190 NEXT I
└  200 LOCATE MX+1,0:PRINT " ";
   210 GOTO 120
```

《リスト6》同時に動かすプログラム・リスト（一般的なBASIC言語で作成）

```
100 CLS
110 MX=20:SS=0
120 I$=INKEY$
130 MX=MX-(I$="6" AND MX<39)+(I$="4" AND MX>0)
140 IF I$=" " AND SS=0 THEN SS=-1:SX=MX+1:SY=22
150 IF SS=-1 THEN LOCATE SX,SY+1:PRINT " ";:LOCATE
SX,SY:PRINT "!";:SY=SY-1:IF SY<0 THEN SS=0:LOCATE
SX,SY+1:PRINT " ";
160 LOCATE MX,23:PRINT " A ";
161 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
170 GOTO 120
```

めらかなスクロールにしたいところでしょう。

このなめらかなスクロールは，BASICで実現するにはかなり大変な処理なのです。ですが，機種をMSX2以降に限定すれば，“ハードウエア縦スクロール機能”を使ってBASICでもそれなりの動きをさせることは可能です。

リスト3，リスト4は，この機能を使ってドット単位でスクロールさせるプログラムです。機械語を使っていますが，これはBASICのCOPY文では「縦方向の座標に212以上の数を指定できない」ためで，やっていることはコメントにしてある170行のCOPY文と同じです。

これを参考に，あなたのプログラム中で縦スクロール・ルーチンを完成させてください。

Q ポケコン（PC-G820）かN88-日本語BASIC(86)で，シューティング・ゲームを作ろうと思っていますが，作りかたがまったくわかりません。ミサイルを撃ったとき，ミサイルが動いているあいだ自機を動かす方法を教えてください。

【青森県黒石市・**森俊行16歳**】

A この質問も，もうちょっと具体的に書いてほしいところではありますが，何となく想像がついてしまうので，そのまま答えてしまいましょう。

森さんの作ったプログラムでは「ミサイルを撃つと自機が動けなくなる」ということですよね。おそらく，**リスト5**のようなプログラムを組んだのではないでしょうか？　このようなプログラムでは，ミサイルを撃つ前は①を実行しているので自機が動かせるけれど，撃ったとたんに②をループしてしまうので，自機が動けないわけですね。

この問題をどう解決するかというと，**リスト6**のように，ミサイルの移動を自機の移動と同じループの中に入れてしまえばいいのです。ここでは，変数SX／SYをミサイルのX／Y座標として，変数SSをミサイルを発射したかどうかのチェック用フラグとしています。

ミサイルを発射する場合，ミサイルの座標を自機に合わせ，発射のフラグを立てます。発射フラグが立っている場合，ミサイルを表示し，Y座標を一つずつ動かしてミサイルが動くようにし，最終的にミサイルが画面からでたらフラグをもどしています。

疑問質問感想ないですか？

このコーナーでは，プログラムに関するQ＆Aを掲載しています。

プログラムに関する疑問（「こんなゲームを作りたいんだけど，ここがうまくいかない！」とか「このプログラムの入力方法がわからない〜」）などがありましたら，下記住所までハガキや封書でお送りください。住所，氏名（ペンネーム），年齢，職業，電話番号も忘れずに。

■あて先

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
GET&RUN係

また，電子メール（bm@jolls.co.jp）でも受け付けますが，その場合タイトルにGET&RUN係と明記してください。

Dr.Dの特別講座

「大学入試センター試験」練習問題編

BM大学入試対策委員会

前回は“配列”や“乱数”といった，BASICの中でも扱いがむずかしい命令を取りあげたが，みんな理解できたじゃろうか？ 今回は，“キーボードからの入力”という基本的な命令について解説するから，めげずについてくるのじゃ！

11月号問1解答

データの数に合わせた配列を用意するのがポイント

前回11月号の問1の解答は，リスト1のようになる。

まず，20行に注目じゃ（①の部分）。最初の隠されたところは，AMという配列変数があるので，ここに入る命令は「DIM」であることがすぐにわかるじゃろう。

ポイントとなるのは，ヒントにもあったように「AMという配列変数をいくつ用意すればよいか」ということじゃ。問1は，1～7までの七つの数値を配列変数AMに入れることになるから，七つ以上の箱（配列）を用意する必要がある。よって，20行目の後半の隠されたところは，「AM(7)」というのが正解じゃ。

読者の中には，「七つ用意すればいいからDIM AM(6)でいいのでは？」と思う人もいるかもしれん。そうすることで，確かにAM(0)～AM(6)の七つの変数を使うことができる。しかし，通常のプログラミングでは，「一つ目の変数はAM(1)」としたほうがわかりやすいし，ミスも少なくなる。AM(0)は無理に使わなくてもいいのじゃ。

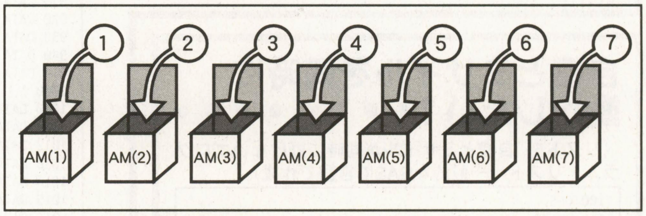
つぎの隠された部分は30行と40行じゃが，これは30行～50行までを一つのループ（繰り返し）処理として考えよう。40行目を見れば，このループ内で「配列変数AMに数値を入れていく」という作業を行なっていることが想像できるはずじゃ。

ここで考えなければいけないのは，ループの回数じゃ。何回ループさせればよいのかは，配列の数を数えればすぐわかると思う。問2では，1～7までの数値を配列変数AM(1)～AM(7)に入れることになるから，ループの回数は“7回”ときまるのじゃ。よって30行（②の部分）は「FOR I=1 TO 7」というのが正解になる。

また，40行（③の部分）は，ループさせたときに，**第1図**のように配列変数に数値を代入したいので，「AM(I)=I」というのが正解になるわけじゃ。

《リスト1》11月号問1の正解プログラム・リスト

```
   10 CLS               '画面消去
①→20 [DIM] AM([7])     '配列宣言
   30 FOR [I=1] TO [7]  '変数Iを1～7で繰り返す
②→40 AM(I)=[I] ←③     '配列変数AMに1～7を代入する
   50 NEXT I            '30行～50行の繰り返し
   60 END               'プログラム終了
```



《第1図》配列変数にはこのように数値が代入される！

11月号問2解答

RND関数は工夫次第で活用しがいがある！

問2は，簡単な“数当てゲーム”のプログラムじゃ。正解は，**リスト2**のとおり。RND関数を使って，パソコンにいろいろな整数の値を発生させて，それを当てるというものじゃ。

20行の隠された部分は，すぐに「RND」が入るということがわかるじゃろう（④の部分）。

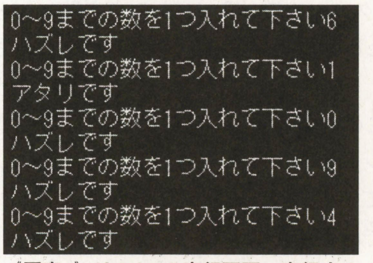
この20行では，TIME関数を使って，「RND(－TIME)」とし，毎回発生する乱数を変えているのがポイントじゃ。ここで発生する乱数は，0以上1未満の数となり，その値に10を掛けることによって0以上10未満の数にしている。さらに，INT関数を使い，その数を整数化して0～9までの値にしているわけじゃ。

こうして作られた乱数が変数Aに代入されて，これをパソコン側の正解の値としている。

つぎは，40行に注目じゃ（⑤の部分）。ここでは，30行で変数Bに代入したユーザーが入力した値と，パソコン側の正解の値との比較を，「IF」命令で判断しておる。条件分岐としては，数が合っていれば「アタリ」，まちがっていれば「ハズレ」と表示されるわけじゃから，隠されたところは「A＝B」となるのじゃ。

《リスト2》11月号問2の正解プログラム・リスト

```
10 CLS    ←④                                   '画面消去
20 A=INT ([RND] (-TIME)*10)                     '変数Aに乱数を代入
30 INPUT "0～9までの数を1つ入れて下さい",B       'ユーザーに数を入力させる
40 IF [A=B] THEN PRINT "アタリです" ELSE PRINT
"ハズレです" ←⑤                                 '当たりハズレ判定
50 END                                          'プログラム終了
```



《写真1》リスト2の実行画面。実行するたびに数値が変わるので，当たる確率は1／10となる

基本命令「INPUT」

ユーザーにキーボードから データ入力させる命令

さて，ここからは基本命令／関数の紹介に入るぞ。

「INPUT」命令は，これまでのサンプル・リストにもたびたび登場しているが，BASIC言語でもっとも基本的な命令の一つといえるじゃろう（どうして今まで解説しなかったかはツッコまんでくれ)。

この命令は“ユーザーからの入力”を担当するものじゃ。たとえば，ユーザーに名前（文字）や年齢（数値）を入力させるようなときは，このINPUT命令を使用することになる。

その書式は，

```
INPUT "名前と年齢を入力してください" ,［変数名］,［変数名］
```

となるぞ。

このINPUT命令を実行させると，画面上に「?□」と表示され，キーボードからの入力待ちの状態になり，プログラム処理は一時停止される（□はスペース，また「?」マークがでないBASICもある)。

そして，ユーザーがキーボードからデータを入力して⏎キーを押せば，入力した文字や数値が変数に代入され，処理が続行されるのじゃ（**第2図**)。「"（ダブル・クォーテーション)」で囲まれた部分の注釈文(プロンプト文ともいう)を上記のように入れておけば，「?」マークの前に画面表示してくれるぞ。

使用する変数は，「,（カンマ)」で区切っていくつでも入力することが可能じゃ。指定した変数の数よりキーボードから入力した数が少ない場合は，その指定した変数の数に達するまでキー入力待ちの状態が続くことになる。

INPUT命令で注意しなければならないのは，入力したデータが対応する変数のデータの型と数が一致していなければいけないということじゃ。たとえば上記のように名前と年齢を入力する場合，変数の表記は「name$, age」のように，文字変数と通常の変数にする必要がある。年齢の入力に「seventeen」などの文字を入力しても，「?Redo from start」や「もう一度入力してください」などと表示され，再びキー入力待ちの状態になるので注意が必要じゃ。

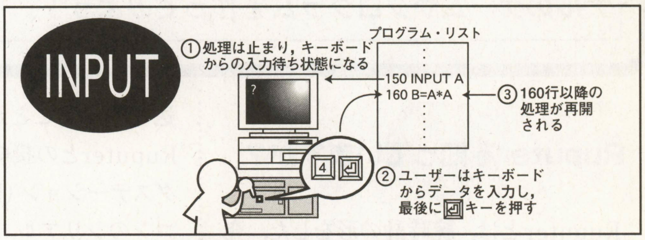
それでは，つぎの練習問題に挑戦してみよう。

問1

円について，半径rの値をINPUTで読み込んで，円の面積「S＝πr²」を計算して画面表示するプログラムを書け。入力された数値が「0」の場合には，プログラムを終了させるようにせよ。

ヒント：IF命令を使用してrの条件分岐をさせています。条件をよく考えてみてください。

```
10  CLS
20  □"円の半径を入力してください", r
30  IF□THEN 20 ELSE 40
40  IF□THEN 70 ELSE 50
50  S=3.1416* (r^2)
60  PRINT S
70  END
```



《第2図》INPUT命令の処理の流れ

基本関数「INKEY$」

ゲーム制作に欠かせない キーボードからの1文字入力

「INKEY$」は，INPUT命令と同じくユーザーからの入力を担当する機能を持っている。

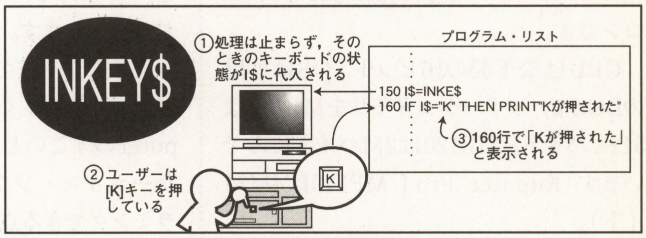
この命令は，ゲーム・プログラミングで非常によく使われる文字関数じゃ。主にキー入力ルーチンで使用され，自分のキャラクターの移動に使うことが多いじゃろう。「INPUT」と混同しないように注意しよう（**第3図**)。

この関数は，「キーボードの状態をチェックして，押されているキーの1文字データを，指定した変数に代入する」という働きを持つ。キーボードからこちらが入力した[Y]や[N]などの文字データを1文字取りだして，その値を関数値として変数に代入するのじゃ。

この書式は，

```
［文字変数］＝INKEY$
```

となる。重要なのは，プログラムの処理自体はこの命令のところで止まらず，実行を続けることじゃ。もし何もキーを押していなかった場合は，変数には何も入らず，プログラムはつぎの処理に進むことになる（実際は変数に“ヌル・ストリング”が入るが，画面表示させても何も表示されない)。



《第3図》INKEY$関数の使いかた

以上のことをもとに，問2を解いてみてほしい。

問2

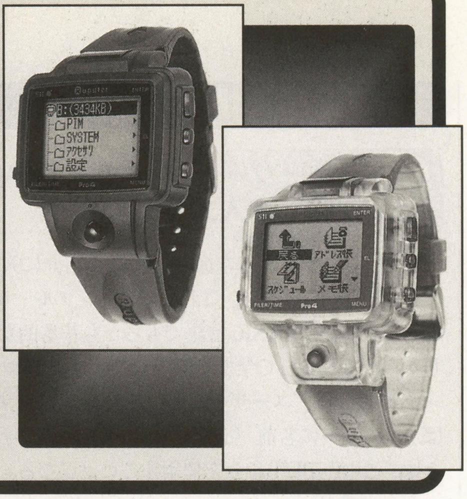
入力した文字を10回画面に表示させるプログラムを書け。

ヒント：ループの回数に注意してください。

```
10  CLS
20  PRINT "何かキーを押してください"
30  □=□
40  FOR I=□TO□
50    PRINT A$
60  NEXT
70  END
```

超未来感覚！ 平成のウオッチ・ゲームを自作せよ！！

新連載 Ruputer（ラピュータ）プログラミング講座



・序・ Ruputerプログラミングの基礎知識

腕時計型のウェアラブルPC「Ruputer」。その携帯性ばかりが話題になっていますが，Ruputerがパソコンでプログラムを組んで実行させることができることをご存じですか？

君も腕に付けて持ち歩くパソコン，Ruputerでオリジナルのゲームやプログラムを作ってみよう！

セイコーインスツルメンツ
Ruputer MP110 価格38,000円
Ruputer MP120 価格48,000円
Ruputer Pro4 MP140（11月10日発売予定）

問い合わせ先
セイコーインスツルメンツ　お客様相談室
☎045-211-1151
FAX：03-3440-9680
電子メール：info@ruputer.com
ホームページ
http://ruputer.com/

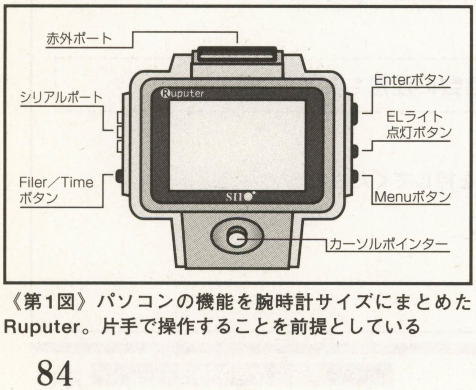
Ruputerを知っていますか？

Ruputerとは，腕時計の形をした，究極のウェアラブル（身に付けられる）パソコンです。

CPUは松下製の16ビット，OSは専用のDOSで，フラッシュメモリをMP110は512kバイト，MP120は2Mバイト積んでいます（Ruputer Pro4 MP140は4Mバイト）。

主な操作は，十字方向に動くカーソルポインターと四つのサイドボタンで行ないます（**第1図**）。

Windows95／98搭載パソコンと連携することにより，PIM（個人情報）や画像，テキスト・データなどをRuputerと送受信することができます。パソコンとRuputerとの接続は，①付属のドッキングステーション（DS-10）を使って，パソコンのシリアル・ポートを使用する方法と，②赤外ポートを使用する方法の2とおりがあります。



《第1図》パソコンの機能を腕時計サイズにまとめたRuputer。片手で操作することを前提としている

しかし，今までもそういった機能を持つPDAは数多くありましたが，このRuputerのすごいところは，ゲームやアプリケーション・ソフトをユーザーがプログラミングできる点にあります。

インターネットでソフトをダウンロードしよう！

それでは，実際にRuputerのホームページ（http://ruputer.com/）に接続して，ソフトをダウンロードしてみましょう（**写真1**）。

左側のメニューの中から「ユーザーサポート」の「ソフトウェアダウンロード」を選択します。ソフトウェアダウンロードのページには，ラピュータソフトウェア使用許諾書が書かれていますので，よく読んで［合意する］をクリックしてつぎに進みましょう（**写真2**）。

ラピュータソフトウェアダウンロードメニューのページ（**写真3**）には，いろいろなソフトがありますが，今回は「ユーザーズソフト」の中からTAMAKIさんが作成したシューティング・ゲーム「Meteor（メティオ）」をダウンロードします（**写真4，写真5**）。

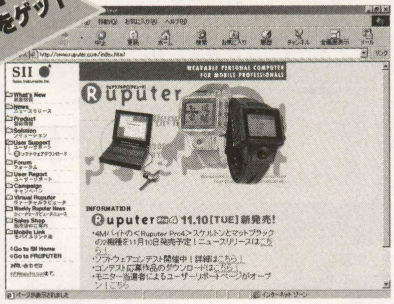
ファイル名をクリックして，自分の指定した場所に9kバイトの「Meteor.zip」が現れればダウンロードは成功です（**写真6**）。ファイルが小さかったり，現れない場合は再挑戦してみましょう。

つぎに，圧縮解凍ツールを使ってMeteor.zipを解凍します（**写真7**）。「METEOR.EXF」と「METEOR.TXT」が生成されれば，解凍は成功です。解凍できたら，METEOR.EXFをRuputerへ転送します。パソコンからRuputerへの転送は，今回は付属のドッキングステーションを使用しました（**写真8**）。

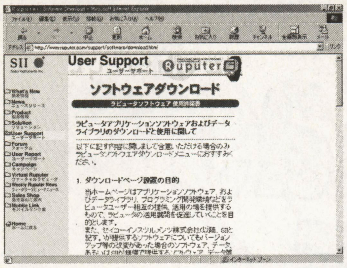
「Ruputer PC Filer」をランチャーから立ちあげます。ランチャーとは，いろいろなアプリケーションを登録しておけるソフトのことで，Ruputerには専用のランチャーが付属しています。このとき，Ruputerは「リモート準備中」にしておきます。PCFilerがRuputerの情報を取得

Ruputerプログラミング講座

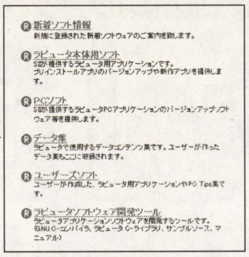
ダウンロードでソフトをゲット



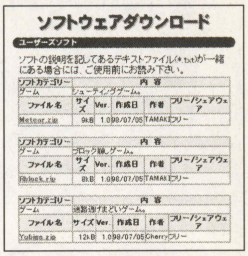
《写真1》Ruputerのホームページ(http://ruputer.com/)。さっそくアクセスしてみよう



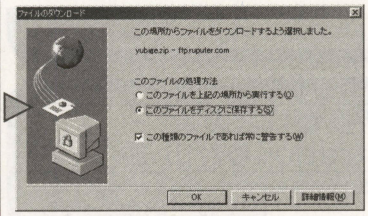
《写真2》ソフトウェア使用許諾書をよく読み，文末の[合意する]をクリック



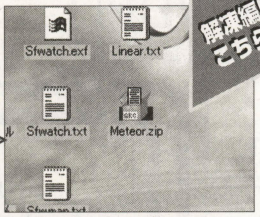
《写真3》ラピュータソフトウェア開発ツールもここから選んでダウンロードすることになる



《写真4》各表の左下にあるファイル名をクリックするとダウンロードがはじまる

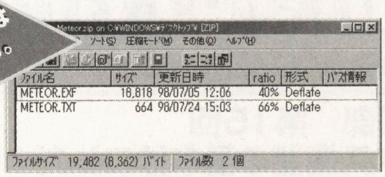


《写真5》「ファイルのダウンロード」のウィンドウが表示される。「このファイルをディスクに保存する」をチェックする

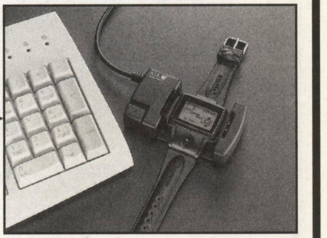


《写真6》ダウンロードに成功していれば「Meteor.zip」が指定場所に現れる

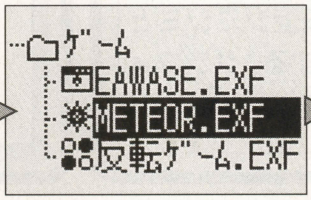
解凍編はこちら。



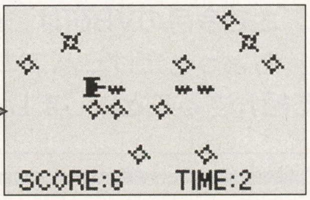
《写真7》あらかじめ入手しておいた圧縮解凍ツールを使って「Meteor.zip」を解凍する。二つのファイル「METEOR.EXF」と「METEOR.TXT」が含まれていることがわかる



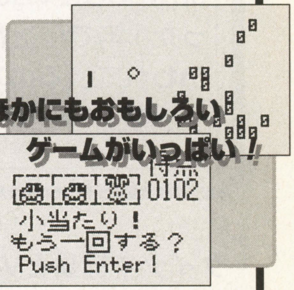
《写真8》Ruputerに付属するドッキングステーション(DS-10)を使ってデータの転送を行なう



《写真9》Ruputerのディレクトリの中に「METEOR.EXF」が追加されていれば成功！



《写真10》これがMeteor(メティオ)の実行画面だ！



ほかにもおもしろいゲームがいっぱい！

※Ruputerホームページでは，ラピュータソフトウェアコンテストが開催され(8/1〜10/20)，現在数10件のユーザー・プログラムが登録されています。

しはじめたら接続成功です。PC FilerがRuputerの情報を取得し終わったら，ダウンロードしたソフトをRuputerに送信します。

デスクトップ上のMETEOR.EXFをPC Filerへドラッグ&ドロップすると，Ruputerへデータが転送されます。

転送が終わったら，PC Filerを終了し，ドッキングステーションからRuputerを外して，転送されたファイルがあるか確認してください(**写真9**)。

ファイルを確認したら，ゲームを実行して遊んでみましょう(**写真10**)。

「ラピュータソフトウェア開発ツール」をゲットしよう！

Ruputerアプリケーションをプログラミングするには，「ラピュータソフトウェア開発ツール」が必要です。これもRuputerホームページから無料でダウンロードできます。

この開発ツールには，GNU C-コンパイラ，ラピュータのC-ライブラリ&サンプルソース&マニュアル Ver.1.01，最近追加されたばかりのRuputerの「インプットメニューライブラリ」が含まれています。

C-コンパイラとは，C言語を用いて書いた原始プログラム(ソース・プログラム)を目的のマシン語に翻訳してくれるプログラムのことです。C-ライブラリとは，C言語のプログラム中でよく使われる関数やデータなどを集めたものです。

C-コンパイラは11Mバイトもあるので，ダウンロードするときにはインターネットの接続時間にも気をつけましょう。通話料の安い深夜帯や各種サービスを利用するなど，工夫してみてください(単行本や雑誌の付属CD-ROMに収録されているものもあるようです)。

また，それぞれのツールは圧縮されているので，ハードディスクなどに落としたあと，圧縮解凍ツールで解凍します。解凍すると，フォルダができるので(このフォルダの中に各ツールに必要なものが収録されている)，このフォルダごと「RUPSDK」のフォルダ上に上書きしましょう。

これでラピュータのプログラミングに必要なものはすべてそろいました。来月から，本格的にRuputerプログラミングをはじめます。来月をお楽しみに。

圧縮ファイルZipやLZH(lha)について

Technical Column

圧縮とは，簡単にいうと「一つまたは複数のファイルをまとめて，もとのファイルよりも小さくすること」で，解凍(展開とも言う)は「圧縮されたファイルをもとにもどすこと」です。圧縮することにより，インターネットなどの通信において，効率よく転送が行なえるわけです。ちなみに圧縮されたファイルを「アーカイブ」，圧縮するソフトを「アーカイバ」と呼びます。

インターネットなどにあるオンラインソフトは，ほとんど「〜.LZH」や「〜.ZIP」などといった拡張子のファイル形式になっていますが，これが圧縮されたファイルなのです。LZHは，吉崎栄泰氏が開発したLHAとその互換プログラムで圧縮されたファイルに付けられています。

ZIPは，PKZIPを使用して圧縮されたファイルです。LZHは日本で，ZIPは海外で広く浸透しているようです。

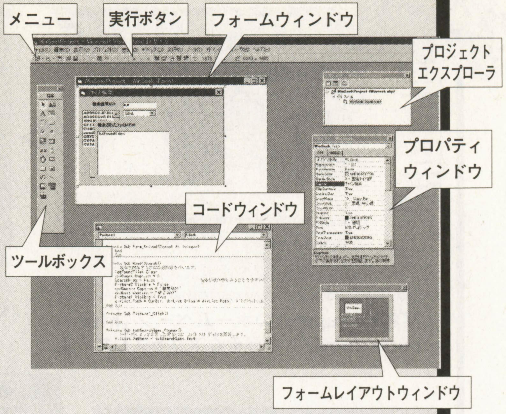
これらの圧縮ファイルを解凍するソフトとして，LZHはたけちん(竹村嘉人)さんの開発したLhasa(http://www.digitalpad.co.jp/~takechin/)，ZIPはWinzip(http://www.winzip.com/)などが有名です。

緊急募集 ラピュータソフトウェア開発ツールでプログラミングされた作品を募集します。優秀作品は特選プログラムコーナーに掲載されます。投稿のきまりは，特選プログラムコーナーに準じますが，電子メール(bm@jolls.co.jp)でも受け付けます。さぁ，今がチャンス！

応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

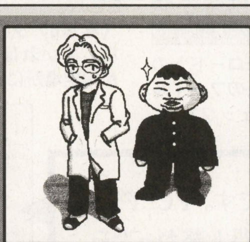
愛称：VB研



第5部　第15回
VBのグラフィックス機能の基本はコレだ！①

いよいよ'98年も最後の号となりました。今年はWindows98＆VB6.0が登場し，なかなかハナやかで楽しかった1年でしたね。さて今月のVB研は，最近ジミジミといわれているので，ちょっとだけミバエのする“グラフィック機能”について紹介することにしましょう。

所長●竹宮恵亀
Illustration●片山 透



（左）VB研・所長の竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後，所長に就任。渋谷区在住）。草サッカー初試合，日比野克彦氏率いるSuccer EXplorereとの対戦結果は，1対8であえなく玉砕。まぁそんなもんだよね。

（右）第5部なのに，助手4号。消えた紋次郎のかわりに，新猫を正式導入。今度も黒猫だけど，手袋＆靴下猫なのであった。近所に，同じ模様のパパ＆ママ猫が住んでいるんだけど，異常に身体がでかい。アレの子となると，同じぐらいでかくなっちゃうのかなぁ。食費が…。

ケイタイ玩具とVBのカンケイ

助手　何か，最近携帯ゲーム機がたくさん発表されたね。

所長　携帯ゲームというと，「にんてんどう・げえむうおっち～」みたいなヤツかい。よくやったよね，授業中にできるように圧電ブザーの配線切ってみたり。

助手　オヤジは黙っておれ～い。セガからは『ビジュアルメモリー』，ソニーから『ポケットステーション』，さらにエスエヌケイからは『ネオジオポケット』，さらにさらにバンダイの『ワンダースワン』と，ワシの食指が動く小さいマシンが一度にいっぱいでるのだ～。はたして，単体で使うことを考えるとどこまで“使える”のかナゾだけどね。

所長　前3者はわかるけど，ワンダースワンって名前はなぁに？　驚く白鳥（はくちょう）？

助手　チッ，これだから素人さんは困る。これは，「白鳥（しらとり）さんもビックリ！」という意味なのだ。白鳥さんはバンダイの取締役で，いうなればセガの湯川専務みたいなものよ。

所長　え，ホント？

助手　ウソだよ～（ここセガ復活CM第2弾の子供の声で読んでね）。読者のみんなは，信じちゃダメだぞ。しかし，この携帯ゲーム，VBなんかでプログラミングできるのがあるとおもしろいのにね。ホストマシンでコード書いて，コンパイルしたプログラムを転送して使うみたいな感じ。どこかのメーカーさん作ってちゃぶだい。

所長　おぉ，すっかりヨタ話だと思っていたが，VBに帰着するとは！　それではさっそく本題に。そんな可能性も秘めているVBの基礎をお届けするVB研，今月は“VBのグラフィック機能”についてくわしく紹介していきます～。

助手　ちょっと話の展開にムリがない？

所長　い～え。さて，VBが標準でサポートしているグラフィック機能は，今話題の3Dではなく，古典的な2Dグラフィックスですからご了承ください～。

助手　何だよやっぱジミじゃん。

所長　かっちょいい3Dモデルを表示したい人は，DirectXの連載をよく読んでください～。

助手　さらに他力本願ときたか。ケッ。

所長　ゴチャゴチャ文句いうな～。

Visual Basic Programming System for Windows Ver.6.0（日本語版）
オープン価格
※編集部の価格調査では，VB5.0とほぼ同じため，下記価格が目安になります。
ラーニング版23,800円
（アカデミック・パッケージ10,900円）
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
☎03-5454-2300
http://www.microsoft.com/japan/
動作環境
Windows95／98／NTが動作するマシン

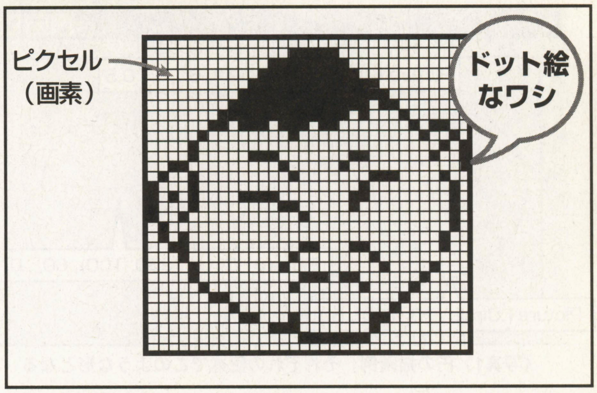
VBのグラフィックス処理のキホン

所長　VBには，標準でグラフィックス描画機能が組み込まれているぞ。ただし，円や直線，文字といった，2Dのグラフィックスが対象となる。

助手　ジミということね。先月の次号予告「超美麗でハデな画面が特盛りつゆだく満載」が，誇大広告になってしもうた。

所長　ジミとはいっても，本誌投稿にあるようなちょっとしたゲームや，グラフ表示など実用的なプログラムには，2Dグラ

《第1図》Visual Basicの座標系はこうなっている！



《第2図》ピクセルによる描画は，このように行なわれている

フィックスで十分だろう。そもそもWindowsの画面自体も，一見立体的だが実は2Dで描画されているしね。

助手 要は，立体っぽい絵を描いている，というイメージね。3Dで計算させるよりも，こっちのほうが描画速いしね。というわけで，2Dでもいいが，美しいモノを所望するぞ。えへん。

所長 へいへい。さて，VBでグラフィックスを表示することができるオブジェクトは，基本的につぎの二つとなる。

●フォーム

●ピクチャボックス

助手 VBの他のオブジェクト，たとえばコマンドボタンやイメージなんかには，グラフィックス描画はできないということやね。

所長 そうそう。このフォームやピクチャボックスは，**第1図**のようにウィンドウの左上を原点(0,0)とする座標系となる。この2次元の座標系を利用して，直線や円などのグラフィックスを描画することができるわけだ。

助手 ふーん，この部分はMSXやN88-BASICなんかの昔のBASICと同じなんだね。みんな，Y座標の方向が学校で習うヤツとちがうから，注意しよう〜。

所長 2次元座標系の基本について，たとえば「点は2組の数値で表現される」「直線は2組の点で表現される」といった話は，中学校で習っているよね。これは理解しているものとして話を進めるぞ。

助手 わからない人は，ワシあてにおハガキください。

所長 VBのグラフィックス機能は，つぎのようにわけることができる。これから一つずつ紹介していくから，ゆっくりと理解していってほしい。

①座標系　②描画命令
③カラー　④再描画

①座標系を使いわけよう！

所長 さっきも説明したとおり，VBのグラフィックスは，ウィンドウの左上を原点とする座標系持っている。そしてWindowsのグラフィックスは，ピクセル(画素)と呼ばれる点を最小単位として描画を行なっている(**第2図**)。

助手 いわゆる“ドット絵”というやつですな。

所長 VBでは，フォームやピクチャボックスの“ScaleModeプロパティ”を設定することにより，座標系の単位を変更することができる。実行するプログラムにより，つぎのように座標系を変更して活用するといいだろう。

●twips(トゥイップス)単位(デフォルト)

初期設定としてVBで使われている画面上の長さの基本単位。1論理センチメートルあたり，567twip。論理センチメートルとは，画面上で1論理センチの大きさのものを実際に印刷すると1cmになるものです。

●ポイント単位

座標系を，ポイント(フォントの大きさの単位)単位にします。

●ピクセル単位

画面の画素を，座標系の単位にします。

●キャラクター単位

文字キャラクター単位を，座標系の単位にします。1単位あたり，水平方向で210twip，垂直方向で240twipとなります。

●インチ単位

論理インチ単位を，座標系の単位にします。1単位あたり，1440twip。

●ミリメートル単位

論理ミリメートル単位を，座標系の単位にします。1単位あたり，56.7twip。

●センチメートル単位

論理センチメートル単位を，座標系の単位にします。1単位あたり，567twip。

●ユーザー定義単位

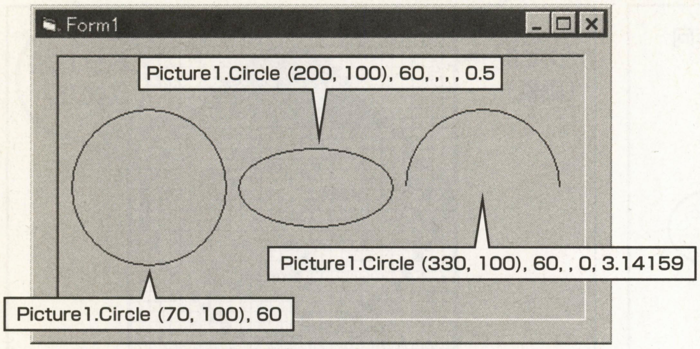
ユーザーが独自に定義した座標単位。フォームやピクチャボックスのScaleHeightプロパティ(縦)／ScaleWidthプロパティ(横)で単位を設定し，ScaleTopプロパティ(上からいくつか)／ScaleLeftプロパティ(左からいくつか)でオフセットを設定します。たとえば，ScaleHeightプロパティ／ScaleWidthプロパティをそれぞれ200に設定すれば，ウィンドウの大きさは200になります。

所長 通常グラフィックスを描画する場合は，座標系の単位をピクセル単位に設定することが多いだろう。

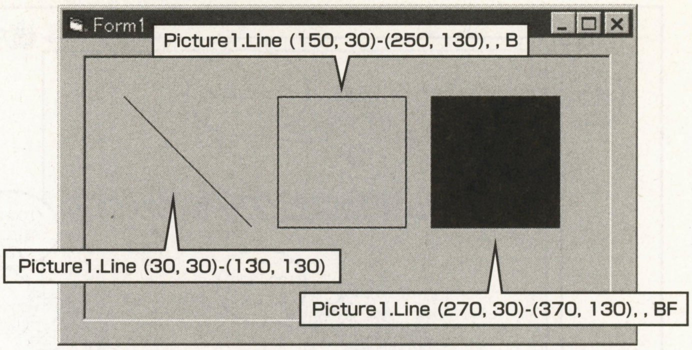
助手 グラフィックスを描画するときは，ドット単位で描くから？

所長 そうそう。これに対してコントロールを配置する場合には，twips単位に設定することが多いぞ。このような場合，プログラムでコントロールの大きさをドット単位で制御するために，1ピクセルあたりのtwips数を求めるつぎのような機能がある。

`Screen.TwipsPerPixelX`(水平方向のピクセルあたりのtwis数)
`Screen.TwipsPerPixelY`(垂直方向のピクセルあたりのtwis数)



《写真1》円の描画例。それぞれの記述でこのような形となる



《写真2》直線／四角形の描画例

所長　Screenは，Windowsのデスクトップ全体を表すオブジェクトだ。TwipsPerPixelX／TwipsPerPixelYは，Screenオブジェクトのプロパティである。**第1表**に，Screenオブジェクトのプロパティをあげておくので参照してほしい。

②描画命令で実際に描く！

所長　それでは，フォームやピクチャボックスが備えているグラフィックス描画命令を紹介しよう。これらの命令は，メソッドとして実行することができるぞ。

助手　お約束のセリフ，メソッドって何だっけ？

所長　3大概念を覚えよう，「物の性質がプロパティ」「物の機能がメソッド」「物の状態変化がイベント」。しっかり理解してね。さて，それじゃ描画命令を一つずつ紹介するぞ。

●円（サークル）

```
Object.Circle (X, Y), 半径,
[カラー, start, end, aspect]
```

円，楕円，円弧を描画する命令。中心点（X, Y）と半径を指定します。サンプル・コードは，**写真1**のようになります。

《第1表》Screenオブジェクトのプロパティ

プロパティ名	内容
ActiveControl	入力フォーカスを持つコントロールを返す
ActiveForm	アクティブなフォームを返す
Fonts	表示可能なフォント名を返す
Height	画面全体の高さ，単位はTwips
Width	画面全体の幅，単位はTwips
MouseIcon	ユーザー定義のマウス・アイコンの設定
MousePointer	マウス・ポインタの種類の設定
TwipsPerPixelX	横方向の1ピクセルあたりのtwip数
TwipsPerPixelY	縦方向の1ピクセルあたりのtwip数

●X,Y

円，楕円，円弧の中心点を示す座標値。

●半径

円，楕円，円弧の半径を示す座標値。

●カラー

円，楕円，円弧の描画色を指定します。省略した場合は，ForeColorプロパティの値が使用されます。

●start, end

円弧を描画する場合の開始点，終了点。単位はラジアン。

●aspect

円の縦横比。デフォルト（初期値）は1.0です。

```
'円のサンプル・コード
Picture1.Circle (70, 100), 60
'楕円
Picture1.Circle (200,100),60,
, , , 0.5
'円弧
Picture1.Circle (330, 100),60,
, 0, 3.14159
```

●直線／四角形（ライン）

```
Object.Line (X1, Y1)-(X2,Y2),
[カラー], [B]
```

直線，または四角形を描画する命令です。直線の開始点と終了点を指定します。下の例は，**写真2**のようになります。

●X1, Y1

省略可能。線描画の開始点座標を示す座標値。省略した場合は，CurrentXプロパティ／CurrentYプロパティが開始点になります。

●X2, Y2

線描画の終了点座標を示す座標値。

●カラー

線の描画色を指定します。省略した場合は，ForeColorプロパティの値が使用されます。

●B

指定した2点を対角線とする長方形を描きます。[B]のかわりに[BF]とすることで，その内部をFillColorプロパティとFillStyleプロパティの設定値を使って塗りつぶすことができます。

```
'直線の描画のサンプル・コード
Picture1.Line (30, 30)-(130,
130)
'四角形の描画
Picture1.Line (150, 30)-(250,
130), , B
'四角形の塗りつぶし
Picture1.Line (270, 30)-(370,
130), , BF
```

●点（ピーセット）

```
Object.Pset (X, Y), [カラー]
```

点を描画します。

●X, Y

点の位置を示す座標。

●カラー

点の描画色を指定します。省略した場合は，ForeColorプロパティの値が使用されます。

```
Picture1.Pset (100,100)
```

●文字列の表示（プリント）

```
Object.Print 出力リスト
```

数値，文字列を描画します。

●出力リスト

出力する数値や文字列を指定します。

```
Picture1.Print "VB研究所"
```

所長　今回はここまででーす。続きはまた来月ね！

助手　何だよ③カラーと④再描画はどうした。

所長　だって誌面が足りないんですもの。おほほほほ。

助手　写真2点で読者が満足すると思っているのか！　えーい，しょうがない，ワシの楽しいシャベリで満たすことにしよう～。先々月がクイズ，先月が大喜利(おおぎり)ときて，今月のテーマは“回文(かいぶん)”で～す。

所長　回文って，「たけやぶやけた」とかいう，上から読んでも下から読んでもおなじ言葉になるやつ？

助手　しょのとおり。これがまたナウなヤングにバカウケなんだ。とくに，プライマリースクールのみなさんに大ウケよん。

所長　プライマリースクールってなぁに？

助手　自分で調べたらどうですか（やまかんの声で読んでね）。さて，最近の回文は，テーマをきめて遊ぶのだ。たとえば“パソコン”なら，つぎのようになる。「無口な少年は，パソコン好き。家族ともほとんど口を聞かない彼は，こうつぶやいた【パ，パソコンこそパパ】」

所長　後ろから読むと，「パ，パソコンこそパパ」，ふーん，なるほどねぇ。

助手　【**VB研KB部：ぶいびいけんけいびいぶ**】とかね。ちなみにKBとは，「かいぶん」の略ね。さ，所長もやってみよう～。テーマは“電波新聞”，さぁどうぞ。

所長　（10分考え続ける）できましたぁ。【じき，電波や新聞社，パンで記事：じきでんぱやしんぶんしやぱんできじ】

助手　それでは10点満点で，採点どうぞ～！

編集部	やまかん	画伯	助手
バタ 5	バタ 3	バタ 5	バタ 3

助手　まぁまぁやね。電波新聞でパン扱うかぁ？というところで，ちょっと苦しいぞ。

所長　それでは先生，お手本見せて。テーマは，キミの大好きな黄色くてピカピカしているヤツね。

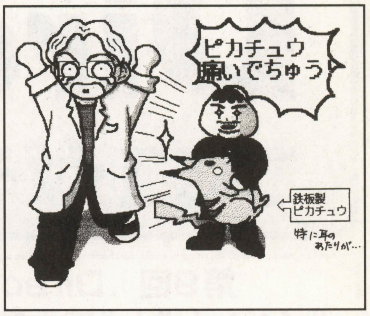
助手　まかせい。ちょっと言葉がむずかしいので，“ピカチウ”にして作ってみましたぁ。【**仕打ちか，ピカチウ死：しうちかぴかちうし**】，どう？

編集部	やまかん	画伯	所長
バタ 0	バタ 10	バタ 10	バタ 0

助手　なぜ0点がいるんだぁ！

所長　だってネタやばいんだもん。

助手　アッタマきた！　それでは，読者イラスト第2弾，岐阜県関市にお住まいのペンネーム片山 透先生，お願いしま～す！



by 片山 透

評…もっと大きく描こうね（画伯）

所長　ひぃ～。

助手　ふっ，これがホントの【**あだ討ちか，ピカチウだぁ：あだうちかぴかちうだあ**】。読者のみんなも，いい回文ができたらOFコーナーに送ろう！

所長　それでは，また来月～。

イラスト大募集！

助手　あなたも所長と助手を描いてみない？

VB研では，楽しいイラストを描いてくれるイラストレーターを募集しているのだ。ハガキに①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥タイトル用に使う所長とワシのイラスト⑦あなたの考える必殺技を所長にかますワシのイラストを描いて，下記住所まで送ってください。

■あて先

〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basicイラスト』係

所長　読者のイラスト，引き続き募集中で～す。

Every Month Present
VB6.0 太っ腹 プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，またまたベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！　『Visual Basic 6.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想・要望などを書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，毎月8日必着です。

■あて先

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic6.0プレゼント⑫』係

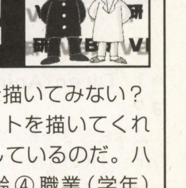
■'98年10月号の当選者は，曳田太一さん（新潟県南魚沼郡・18歳），早川真人さん（神奈川県横浜市・16歳），山田 竜さん（大阪府貝塚市・15歳）です。おめでとうございます！

助手がオープニングを作ったゲーム？

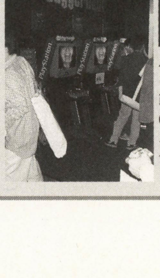
助手　ワシがオープニング・ムービーをお手伝いしたゲームが，もうすぐ発売！　VB研ふぁんなら，必ずチェキ！　内容はVB研とカンケイないけどね（笑）。

所長　アンタ，こんなもんまで作ってたのかい。

助手　チト怖いゲームなので，心臓が弱っちい所長はやらんほうがいいぞ。



▲ホラーアドベンチャー『ジャガーノート～戦慄の扉～』（価格6,800円）は，トンキンハウスより11月26日発売予定（ドリームキャスト発売の前日よん）

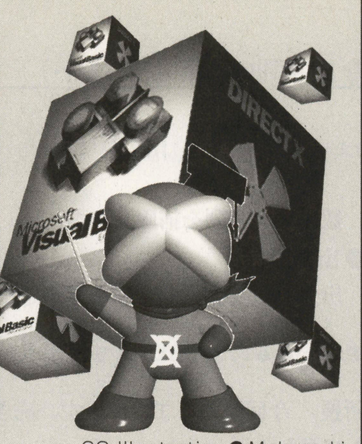


▶先日開催されたゲームショーでも注目を集めていた（と思う）

特別連載

マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！

Visual Basicによる DirectX（ダイレクトエックス）プログラミング入門



CG Illustration●Mekamaki

第9回　DirectAnimationで “イベント”と“マウス座標”の処理をする！

DirectX 6.0の登場で，ますます進歩するWindowsマルチメディア技術。そんなマルチメディア・プログラミングのテクニックを紹介しているこの連載，今月は先月に引き続き“イベント”をテーマに“マウス座標の取得方法”を紹介したいと思います。

TEXT＆PROGRAMMING
Visual Basicサポートグループ 平井昌人

平井昌人 (Masato Hirai)
Profile
横浜市生まれ。元N88-BASICユーザー。Quick Basic, MS-BASICのサポート・エンジニアとしてマイクロソフトに入社。現在，Visual Basicのデータベース関連を中心に，サポート業務に従事。そのかたわら，DirectXなどマルチメディア・テクノロジーの布教活動にはげんでいる。

＊1　DirectAnimationとは？
さまざまな技術の総称であるDirectXのうち，DirectAnimationは，2D／3Dグラフィックス，サウンド，映像などを総合的にサポートする，高レベルな命令を提供している。この連載では，DirectAnimationを使って，さまざまなサンプルを紹介している。

＊2　DirectAnimationで実現するテクニック
DirectAnimationでは，イベントは“DAEventオブジェクト”が担当する。イベントを組み込む方法としては，あらかじめオブジェクトとして組み込んだ形で使用する方法と，イベントが発生したときに指定の関数（サブ・プロシージャ）へジャンプさせる方法の2とおりがある。VBは後者のタイプで，あるイベントが発生するとそれに対応するイベントプロシージャが呼ばれ，その中のコードが実行されるわけだ。このような，イベントによりプロシージャが呼ばれるタイプのプログラミングを，“イベント・ドリブン（イベント駆動）”と呼んでいる。

“イベント”とは何か 復習開始！

さて，今回は11月号に続き，DirectAnimation（ダイレクトアニメーション）*1におけるイベントの処理について取りあげます。

復習になりますが，イベントとは，Windows上で起こる“できごと”をさします。たとえば，「マウスを動かした」「マウスボタンをクリックした」「キーボードのキーを押した」「ウィンドウが開いた」「指定時間が経過した」などが該当します。

要するに，私たちがWindowsを使っているときに見られる，あらゆるできごとがイベントといえるのです。

イベントを使うことで，DirectAnimationのプログラムも，ユーザーの操作に対応した複雑で多彩な動きや変化を組み込むことが可能となります。

今回は，マウスのイベントが発生したときに，その座標を取得してクリックした場所にアクションを起こす方法を紹介します。これは一見簡単そうに思えますが，DirectAnimationで実現するにはちょっとしたテクニックが必要です*2。

それでは，さっそくその方法を紹介していくことにしましょう。

キミもリストを入力して サンプルを実行してみよう！

今回のサンプルは，連載当初にもどって“2Dグラフィックス”です。「えー？　3Dじゃないの？」という声が聞こえそうですが，ベタベタのギャグが受けるように，ベタ塗りの2Dグラフィックスも捨てたものではありません（笑）。

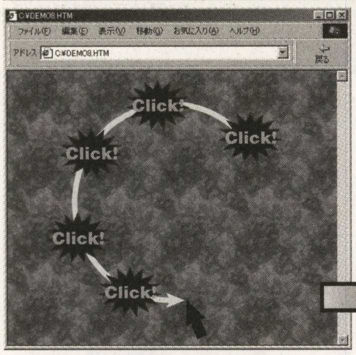
そして，今回はとくに女性ファン獲得のため（笑），ファンシーなものを作ってみました。**写真1～写真3**を見てください。今回は，このように花が咲いていくサンプルです。趣向を凝らして秋らしく“コスモス畑”をテーマに作ったのですが，結局幼稚園の子供が描くみたいな花で，おまけに春っぽい感じになってしまいました…。

しかし，プログラミングのテクニックとしてはハイレベルです！　今回のサンプルは，つぎのような機能を持ちます。

- **画面上をマウスでクリックする（左ボタンを押す）と，その位置に“花”が咲く**
- **花は次第に大きくなり，右左にフラフラと回転する**
- **花びらの色が，パステル調にじょじょに変化する**

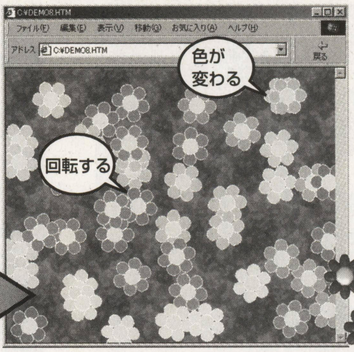
ちょっと余談ですが，このようなプログラムは，いろいろな用途に使えます。たとえば，暑中

今月のサンプルはメルヘン？(^_^)



《写真1》HTMLファイルを読み込んで起動すると，緑生い茂る画面が表示される。何もしないと，この状態が続くのだが…

《写真2》マウスを右クリックした場所から，どんどん花が咲きはじめる！



《写真3》一面花が咲き乱れる，お花畑状態に(笑)。それぞれ回転しながら，色もカラフルに変化するぞ

見舞や年賀状の代わりにしたり，クリスマスやバースディ・カード用に作って彼女（彼氏）に送ったりとか…。

さて，今回紹介するサンプル・コードは，『Microsoft Visual Basic Script（マイクロソフト ビジュアル ベーシック スクリプト）*3（以下VB Scriptと略）』による，HTMLをベースにしています。『Microsoft Internet Explorer（インターネット エクスプローラ） 4.01（以下IE4と略）』とテキスト・エディタさえあれば，誰でも簡単に実行することができます。入力方法をよく読んで，**リスト1**を入力してください。

しかし，テキスト・エディタで入力するよりも『Microsoft Visual Basic（以下VBと略）』でコーディングしたほうが便利です。VBの“自動メンバ表示*4”や“自動クイックヒント*5”などの機能によって入力がとても楽になり，スペルミスもほとんどなくなります。

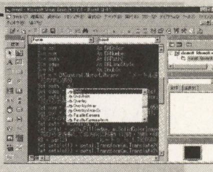
なお，VBは新しくバージョン6.0がリリースされていますので，まだ5.0以下を使っている人は早めにバージョン・アップしてくださいね。今までこのコーナーで掲載してきたVB用のすべての

＊3 VBScript
IE3.0以降で動作するプログラミング言語で，VBと下位互換性がある。VBScriptのプログラムは，HTMLコード内に埋め込んで使用する。IEでそのHTMLをアクセスすると，組み込まれたVBScriptのプログラムが自動的に実行されることになる。

自動メンバ表示機能 ＊4

Technical Column

コード中でコントロール名やオブジェクト名を入力してピリオドを打つと，右の写真のようなドロップ・ダウンリストが表示される。ここで，そのコントロールやオブジェクトが持つ，プロパティやメソッドを一覧から選択することができる。[Tab]キーを押すと入力完了。[Ctrl]キーを押しながら[J]キーを押して表示することも可能だ。



▲このようにプロパティやメソッドを簡単に設定することが可能

《リスト1》DirectAnimationのイベントを使ったサンプル・プログラム・リスト（VBScript用）

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=BLACK TEXT=LIME LEFTMARGIN="0", TOPMARGIN="0">
<OBJECT ID="DAControl"
  STYLE="position:absolute; top:0; left:0; z-index:-1"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D">
</OBJECT>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

  Sub Window_OnLoad()
    '定数の宣言
    Const d = 0.005              '花びらのサイズ(m)
    Const GROW_SEC = 10          '花びらが成長するまでの時間(秒)
    Const PI = 3.14159265359     '円周率
    '変数の宣言
    Dim petals(6)
    Set m = DAControl.MeterLibrary    'メートル座標系を使用
    '花の中心部分
    Set ovl = m.Oval(d * 1.25, d * 1.25)                              '↑
    Set edge = m.DefaultLineStyle.Color(m.White)                      '|①
    Set petals(0) = ovl.Fill(edge, m.SolidColorImage(m.Yellow))       '↓
    '花びらの色の設定
    Set num = m.Mul(m.LocalTime, m.DANumber(0.05))                    '↑②
    Set col = m.ColorHslAnim(num, m.DANumber(1), m.DANumber(0.7))     '↓
    '花びらのもとになるイメージの作成
    Set ovl = m.Oval(d, d)                                            '↑③
    Set petal = ovl.Fill(edge, m.SolidColorImage(col))                '↓
    '花びらを６枚複製して各方向に移動 (0°,60°,120°,180°,240°,320°順)
    For k = 0 To 5                                                    '↑
      tx = d * Cos(k / 3 * PI)  'x座標の算出                          '|
      ty = d * Sin(k / 3 * PI)  'y座標の算出                          '|④
      Set petals(k + 1) = petal.Transform(m.Translate2(tx, ty))       '|
    Next                                                              '↓
    '花びらを合成して「花」のイメージを作成
    Set flower = m.OverlayArray(petals)                               '← ⑤
    '0倍から1倍への拡大変換を設定 (だんだん大きくする)
    Set grow = m.Interpolate(0, 1, GROW_SEC)                          '↑⑥
    Set flower = flower.Transform(m.Scale2UniformAnim(grow))          '↓
    '回転を与える
    Set flower = flower.Transform(m.Rotate2Anim(m.Sin(m.LocalTime)))  '← ⑦
    'マウスの位置に対応するビヘイビア(DAPoint2)の作成
    Set pos = m.UntilEx(m.MousePosition, m.Always.Snapshot(m.MousePosition))  '← ⑧
    Set flower = flower.Transform(m.Translate2Anim(pos.X, pos.Y))     '← ⑨
    'マウスの左ボタンクリック イベントを設定
    Set garden = CreateObject("DirectAnimation.DAImage")              '← ⑩
    garden.Init m.Until(m.EmptyImage, m.LeftButtonDown, m.Overlay(garden, flower))  '← ⑪
    '背景にする画像をロード
    Set bkimg = m.ImportImage("grass.jpg").Tile                       '← ⑫
    'コントロールにオブジェクトをセット
    DAControl.Image = m.Overlay(garden, bkimg)
    DAControl.Sound = m.ImportSound("Mcitest.mid").Sound.Loop
    DAControl.Start
    'コントロールの初期サイズ設定
    Call Window_OnResize()
  End Sub

  Sub Window_OnResize()
    'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
    On Error Resume Next
    DAControl.Width  = Document.Body.ClientWidth
    DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight
  End Sub

</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

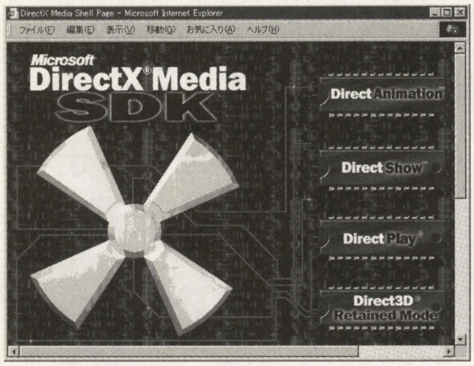
入力方法

このリストは，『Microsoft Internet Explorer 4.01（以下IE4と略）』とテキスト・エディタ（『メモ帳』など）があれば，実行することができます。IE4は，以下のアドレスから無償でダウンロードすることができます。

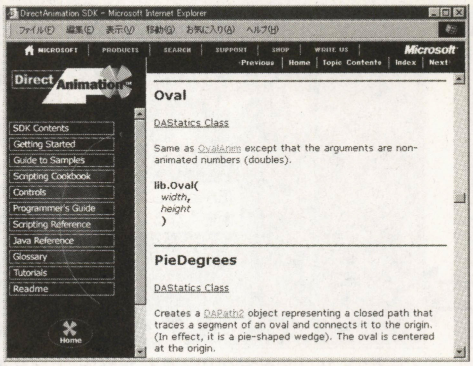
●http://www.microsoft.com/japan/download.htm

リストをメモ帳などで入力したら，拡張子を“htm”または“html”にして保存してください（ここでは“c:¥demo5.htm”としている）。そして，IE4の[ファイル]メニューより，[開く]で保存したファイルを読み込みます。すると，リストが実行されるようすを，IE4で確認することができます。

これがDirectAnimationのヘルプ画面だ！



《写真4》“start.htm”を表示させたところ



《写真5》Ovalの情報を表示させてみた

サンプルは，VB6.0で問題なく動作します。

DirectAnimationのヘルプを活用しよう！

DirectAnimationに関するヘルプ（HTML形式）は，『DirectX Media（メディア） SDK』に含まれています。

インストールしたディレクトリにある“start.htm”をIE4で開くと，**写真4**のような画面が表示されます。DirectAnimationをクリックして，[Scripting Reference]を選んでください。

たとえば，DirectAnimationで円／楕円を描画するOvalメソッドについて，オブジェクトブラウザ*6で確認すると，これはDAPath2オブジェクト*7を返すメソッドだとわかります。ヘルプで「DAPath2 Class」を選び，「Relevant Functions from the DAStatics Class」を見ると，その情報が表示されます（**写真5**）。

DirectAnimationでイベント処理をするときのオキテ

DirectAnimationでイベントを扱う場合，つぎのようなパターンを使います（**リスト1**の⑩の部分）。

```
Set garden = CreateObject("Direct
Animation.DAImage")
```

これは，「DAImageオブジェクト*8のインスタンスを生成して，gardenに格納する」という意味です。インスタンスとは，そのオブジェクトの複製と考えてください。つまり，空っぽの新しいDAImageオブジェクトを作ることです。

さらに，つぎのコードでイベントを組み込む処理をします（⑪の部分）。

```
garden.Init m.Until(m.EmptyImage,
m.LeftButtonDown, m.Overlay(flower,
garden))
```

Initメソッドは，DAImageオブジェクトgardenを初期化します。m.Untilメソッドは，その名のとおり「～まで」です。これは，「マウスの左ボタンが押される（m.LeftButtonDown）までは，何も描画されていない空のイメージ（m.EmptyImage）で，押されたらOverlayメソッドでgardenとflowerを合成したイメージになる」というイベントに反応するDAImageオブジェクト

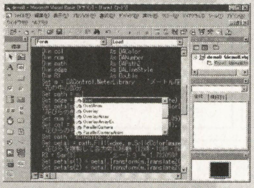
＊7 DAPath2オブジェクト
数学でいう“軌跡”を管理するオブジェクト。円，楕円，長方形，多角形，線などのように，平面座標で2次元で表現される。軌跡そのものは，実態ではない。このDAPath2オブジェクトのDrawメソッドや，Fillメソッドでイメージ化したり，物体の動きのもとにすることができる。

＊8 DAImageオブジェクト
その名のとおり，イメージを管理するオブジェクトである。2Dも3Dも最終的にこのDAImageオブジェクトとして変換して，目に見える画像となる。DirectAnimationで一番中心的なオブジェクトだ。

自動クイックヒント＊5

Technical Column

自動クイックヒントを使えば，右の写真のようにメソッド／プロパティ／ステートメント／関数などの構文を，ツールチップで表示してくれる。メソッドやステートメントを入力して，カッコやスペースでつぎに進むと，カレント行の下に構文が表示され，該当の引数が太字になる。これにより，メソッドの引数の数やデータ型，戻り値の型などが瞬時にわかるわけだ。これは，[Ctrl]キーを押しながら[I]キーを押しても表示することができる。

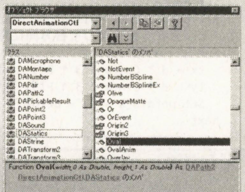


▲自動クイックヒントでこのように各パラメータを瞬時に知ることができる

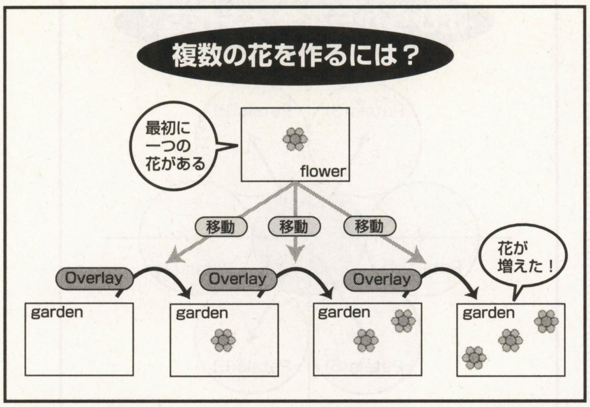
オブジェクトブラウザ＊6

Technical Column

コード入力とはそれほど関係ないのだが，オブジェクトブラウザを使えば，オブジェクトやそれに含まれるプロパティ／メソッド／定数／構造体などの一覧を見ることができる。DirectAnimationは非常に多くのオブジェクトがあるので，「どのメソッドがどのオブジェクトのものなのか？」「引数の型は何か？」などを調べるときに利用するとよい。



▲オブジェクトブラウザの画面



《第1図》このように一つのイメージを利用して，いくつも花が咲くように見せている

です。flowerは，作成済みの一つの花が描画されたイメージです。

ここで，**第1図**を見てください。このように，flowerという一つの花を表すイメージがあります。

マウスの左ボタンを押すと，garden（はじめは空のイメージ）にflowerが合成されます。再びマウスの左ボタンを押すと，一つの花が描かれたイメージgardenにさらにflowerが合成されるので，花の数は二つになります。

そして，マウスの左ボタンが押されるたびに，flowerがつぎつぎに合成されていき，花の数は無限に増えていくのです。

マウスの座標をGETしよう！

実は，前述したようなイベント設定では，問題があるのです。

花が重なり合っていくのはいいのですが，もとの画像（flower）の位置を適当に変更しないと，毎回，同じ位置（中心）に重なってしまい，結局一つしか見えないというマヌケな状態になります。

解決方法としては，マウスの左ボタンを押した時点の座標を使って，花をその位置へ移動させてから重ね合わせればいいわけです。ここが，今回のテーマとなるところです。

DirectAnimationでマウスの座標は，m.MousePositionプロパティで取得することになります（mはDAStaticsオブジェクト）。m.MousePositionプロパティは，DAPoint2オブジェクト[*9]を返します。DAPoint2オブジェクトは2次元データ，つまり（x, y）を取り扱うオブジェクトです。

そして，DAPoint2オブジェクトに対して，つねにマウスの位置を報告するよう指示します。つぎのコードを見てください(**リスト1**の⑧の部分)。

```
Set pos = m.UntilEx(m.MousePosition, m.Always.Snapshot(m.MousePosition))
```

UntilExメソッドには，二つの引数があります。第1引数はビヘイビア[*10]で，第2引数はイベントです。そして，第1引数と同じ型のビヘイビアを返します。

機能的には，「イベントが発生すると新しいビヘイビアに置き換える」という意味です。ここでは，第1引数がm.MousePositionというDAPoint2オブジェクトのビヘイビアです。イベントは，m.Alwaysです。単語の意味と同じく「つねに」を意味します。これは，マウスのクリックがいつ発生するかわからないので，常時報告してもらう必要があるためです。そしてSnapshotは，イベント発生時点の情報を固定化してくれます。

結局，変数posはつねに現在のマウス座標が得られるDAPoint2オブジェクト（ビヘイビア）ということになります。

マウスの座標を取得することができれば，処理はあと一歩で完成です。先ほどの話にもどりますが，「マウスがクリックされた位置に花が咲くように移動する」処理を加えます。2次元なので，単なるX／Y方向への平行移動を定義すればいいのです。これは，おなじみとなったTranslate2Animメソッド[*11]ですね。つぎのコードを見てください（⑨の部分）。

```
Set flower = flower.Transform(m.Translate2Anim(pos.X, pos.Y))
```

ここで重要なのは，pos.Xとpos.Yです。posはマウスの座標を示すDAPoint2オブジェクトでした。このオブジェクトのXプロパティとYプロパティを使って，X座標とY座標の値を取得します。XプロパティとYプロパティはDANumber型で値を返すので，Translate2メソッドでなく，AnimがついたTranslate2Animメソッドのほうを用います。

これを，Transformメソッドで一つの花が描かれたイメージ（flower）に適用しています。

サンプル・プログラム詳細解説 まずは花の描画から

それではプログラムの内容について，くわしく紹介していきましょう。**リスト1**を見てください。

まず，定数[*12]dは花びらのサイズ（メートル），

＊9 DAPoint2オブジェクト
平面座標（2D）において，ある点を指定するためには（x，y）という座標を使う。VBのプログラミングの観点で見れば，「x，yという二つのメンバを持つ構造体」のような感じだ。もちろんDirectAnimationには，空間座標（3D）用に，（x，y，z）の座標を管理する"DAPoint3オブジェクト"も用意されている。

＊10 ビヘイビア
ビヘイビアは，"動作""ふるまい"を意味するもの。DirectAnimationでは，ほとんどのオブジェクトがこのビヘイビアであるといえる。つまり，動きや変化をともなうオブジェクトは，ビヘイビアであり，DABehaviorというオブジェクトをもとに派生しているのだ。くわしくは，本誌'98年7月号のこのコーナーで解説してるので，参照してほしい。

＊11 Translate2Animメソッド
DirectAnimationでよく使用する"移動""変換"が定義されるオブジェクトDATransfer2を作るメソッド。DATransfer2オブジェクトは，数学でいえば1次変換とその組み合わせになる。主にイメージを動かすための"移動"を定義する。Translate3Animであれば，3次元での変換（DATransfer3オブジェクト）になる。

＊12 定数
プログラム中で使用するきまった数値や文字列を，別の名前に置き換えたもの。変数と似ているが，定数は実行時に値を変えたりすることができない。プログラムにおいて何度も記述する値は，定数にしておくと便利だ。コンパイル時に，定数で指定されている部分に実際の値が埋め込まれる形になる。

＊13　Fillメソッド
Fillメソッドは，指定された枠線（DALineStyle）とパターン（DAImage）で塗りつぶした画像（DAImage）を生成する。枠が必要ないときは，枠線にm.EmptyLineStyleを使う。また，枠だけを描画するためには，Fillメソッドの代わりにDrawメソッドを使うとよい。

＊14　ColorHslAnimメソッド
DirectAnimationでは，“色”はすべてDAColorオブジェクトで管理されている。色を指定する場面では，DAColorオブジェクトが使われる。DAColorオブジェクトの作成には，RGB値によるものとHSLで指定するもの，m.Whiteのようにすでに組み込まれた値を使う方法がある。ColorHslAnimは，色調（色合い）／輝度（鮮やかさ）／彩度（明るさ）を指定して色を作りだす。

GROW_SECは花びらが大きくなっていくまでの時間（秒）です。これらの値は，実行結果を見てマシンのスペックに合わせて適当に調整してください。

そして，花の中心部分のイメージ描画を行ないます。はじめに，DirectAnimationをメートルライブラリで初期化したあと，つぎの①の部分で花の中心部分を描画します。

```
Set ovl = m.Oval(d * 1.25, d * 1.25)
Set edge = m.DefaultLineStyle.Color
(m.White)
Set petals(0) = ovl.Fill(edge, m.Solid
ColorImage(m.Yellow))
```

Ovalメソッドで円を表す軌跡（DAPath2オブジェクト）と，描画するときの枠線（DALineStyleオブジェクト）を白で定義します。軌跡から画像にするため，Fillメソッド＊13で白色の枠で黄色の円を描画して，DAImageオブジェクトの配列変数petals(0)に格納します。

花びらのもとになるイメージを作成する

つぎに，表示させる花びらのもとになるイメージを作成するのですが，花びらの色をパステル調でローテーションさせたいと思います。**リスト1**の②の部分を見てください。

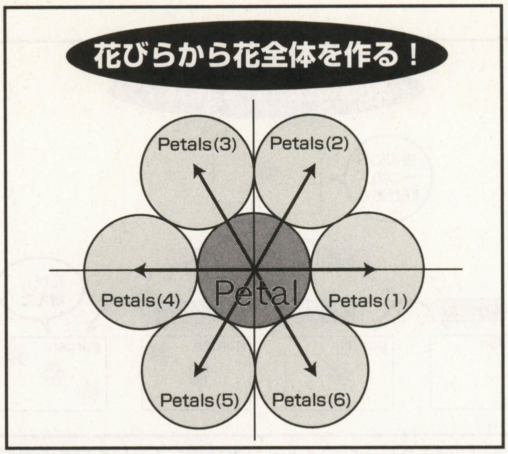
```
Set num = m.Mul(m.LocalTime, m.DA
Number(0.05))
Set col = m.ColorHslAnim(num, m.DA
Number(1), m.DANumber(0.7))
```

ここでは，DANumber型変数numに対して，LocalTime（1秒で1単位変化）に0.05を掛けて（Mulメソッド），20秒で1単位変化するように調整した値をセットします。これを，ColorHslAnimメソッド＊14の色調の部分に使って「変化する色」を表すDAColorオブジェクトcolを作っておきます。

```
Set ovl = m.Oval(d, d)
Set petal = ovl.Fill(edge, m.Solid
ColorImage(col))
```

そしてこの③の部分で，Ovalメソッドで縦横0.005mの円を表す軌跡を定義して，Fillメソッドで塗りつぶし用に②で作成した変化する色（col）を使って描画します。中心に円が描画されたイメージは，変数petalに格納しておきます。

花びらを6枚複製して花の完成だ！



《第2図》まず中心部を作って，色を変えて60度ずつズラしたイメージで作成していくのだ

さて，ここまでで花びらのもとになるイメージができあがりました。これを**第2図**のように複製，移動して，花全体のイメージにします。

花びらは全部で6枚なので，中心から6方向に移動します。「360÷6＝60」ですから，間隔は60度になります。

```
For k = 0 To 5
 tx = d * Cos(k / 3 * PI)
```

MSりーく情報

DirectX 5.0がリリースされてから，およそ1年。ついに今年の7月に，メジャー・バージョン・アップとなる『DirectX 6.0（Beta）』がリリースされたのです。そして先日，8月19日～21日にかけて，『MELTDOWN TOKYO 1998』というDirectXのイベントも開催されました。

DirectX 6.0では，“Direct3D IM（Immediate：即時）モード”のパフォーマンスが大幅に改善され，マルチテクスチャ・バンプマッピングなどの数々の新機能がサポートされています。そして，目新しいところでは，Windows上のDTM（Desk Top Music）やMIDI環境へ共通APIを提供する“DirectMusic”が仲間に加わっています。

▲私も参加した『MELTDOWN TOKYO 1998』

その中でも興味深いものは，何といっても“ChromeEffect”でしょう。Direct3DのテクノロジーをWebへ応用したものですが，通常のWindows環境でも使用できます。今まで平面的に配置されたウィンドウを奥にたたみ込んだり，三面鏡のように立体的に並べたりできるようになるものです。みなさんも実際に見てみるとわかりますが，ひさびさに脳内覚醒物質ドーパミンが多量に分泌する感じのものですね（笑）。機会があったら，ぜひこのコーナーでも紹介したいと思います。

今年のクリスマス商戦には，DirectX 6.0に対応するゲームやデバイスがぞくぞくと登場することでしょう。楽しみです。

```
  ty = d * Sin(k / 3 * PI)
  Set petals(k + 1) = petal.Transform
(m.Translate2(tx, ty))
Next
```

このリスト1の④では，Forループ内でX方向，Y方向の座標を三角関数により算出します。算出した移動量をTranslate2メソッドにあたえて，中心から平行移動します。そのイメージを順次，配列変数petalsに格納します。

ここで，DAImageオブジェクト型の配列変数petalsには，花の中心部分と6枚の花びらが1枚ずつ入っています。これを，つぎの⑤の部分にあるOverlayArrayメソッド*15でいっぺんに合成して，花のイメージflowerを完成させます。

```
Set flower = m.OverlayArray(petals)
```

花に動きをあたえてみよう（拡大／回転）

つぎに，リスト1の⑥の部分を見てください。

```
Set grow = m.Interpolate(0, 1, GROW
_SEC)
Set flower = flower.Transform(m.
Scale2UniformAnim(grow))
```

ここで，花がだんだん大きくなるような効果を加えます。この連載ではじめて登場するInterpolateメソッドは，Interpolate(a, b, t)の書式で，aからbまでをt秒で変化（補間）するDANumberを返します。

拡大縮小変換は，Scale2UniformAnimメソッド*16です。ここでは，10秒（GROW_SEC）で0.0倍から1.0倍まで拡大する変換になります。1倍というのも変ですが，花のイメージを点からだんだん大きくして，もとのサイズまでもどしていくことになります。

```
Set flower = flower.Transform(m.
Rotate2Anim(m.Sin(m.LocalTime)))
```

この⑦の部分では，フラフラした回転をあたえています。Sinメソッドを使えば，「－1.0〜1.0」までのサインカーブが得られます。この値をRotate2Animメソッドにあたえれば，右（マイナス）にまわったり，左（プラス）にまわったりするわけです。

ここまででflowerは，「中心＝黄色，枠＝白，パステル調で変化する色の6枚の花びらを持った，10秒で大きくなり左右にフラフラ回転する一つの花」のイメージに仕上っています。

いよいよイベント処理とマウス座標取得だ！

この部分に関しては，先ほど解説しているので省略します。

最終的に完成したイメージは，gardenになります。リスト1の⑫の部分である

```
Set bkimg = m.ImportImage("grass.
jpg").Tile
```

では，bkimgに背景になるJPEGファイル（ここでは野原をイメージした画像“grass.jpg”）をロードして，Tileメソッドでタイル貼りのイメージにしておきます。

適当な画像データがない人は，この部分をつぎのように変更すればOKです（緑のベタ塗り）。

＊15 OverlayArrayメソッド
DAImageオブジェクト型の配列から，一気に合成したイメージを作りだすメソッド。重ね合わせは，配列の最後の要素から行なわれる。配列変数で最後のイメージが一番下になり，順に上へ上へと重ねられ，配列の一番先頭（インデックス＝0）のイメージが一番上になる。ちょっと特殊なので，使いかたに注意しよう。

＊16 Scale2UniformAnimメソッド
拡大・縮小変換を定義するメソッドで，DATransfer2オブジェクトを返す。Uniformという単語が含まれているメソッドは，縦横（3Dの場合は縦横奥行き）の比率を同じく変換を行なうこと意味する。「Scale2Uniform(2)」と「Scale2(2, 2)」は同じになる。接尾語Animが付いているメソッドは，引数に数値ではなく，数値を変換したDANumberオブジェクト型をあたえなければならない。例としては，「Scale2UniformAnim(m.DANumber(2))」となる。

VBのコメントブロック*17

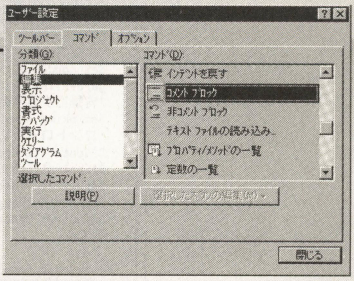
Technical Column

ちょっとここで，VBのコメントブロックについて紹介しておこう。

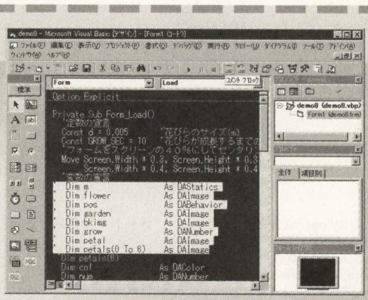
VBには言語仕様上，C言語の「/* 〜 */」ように複数行にわたってコメント化することができない。VBでのコメントは，「'（シングル・クォーテーション）」か「Rem」ステートメントで，1行ずつ行なう。

しかし，あまり知られていないが，VBには便利なコマンドが存在する。複数行を選択しておいて，一気にコメント化するものだ。

VBのデフォルト状態では見つからないが，[表示]メニューの[ツールバー]-[ユーザー設定]を選んで，右の写真のようなダイアログを表示させる。ここで[コマンド]タグを選び，[分類]から「編集」を選択。コマンドリストの中に[コメントブロック]と[非コメントブロック]があるので，これをVB本体のツールバーの好きな位置にドラッグ＆ドロップすればいいのだ。



▲VBの[表示]-[ツールバー]-[ユーザー設定]のダイアログ


▲コメントする部分を選択して，アイコンをクリックするだけ

使いかたは簡単で，コメントしたい行を上の写真のように選択しておき，ツールバー上のアイコンをクリックするだけ。クリックすると，選択した行頭に「'」が付いてくれる。

便利なので，覚えておこう。

＊18 止められないという状態
マウスやキーボードが効かなくなったら，[Ctrl]＋[Alt]＋[Del]キーを同時に押してタスクマネージャを表示し，実行中のプロセスを選択して終了を選ぶ。それでもダメなら，悲しいけどリセットしかない。シクシク…。

```
Set bkimg = m.SolidColorImage(m.
ColorRgb255(0, 128, 0))
```

コントロールのプロパティにセットして完成！

最後は，コントロール（DAControl）のImageプロパティに，gardenとbkimgをOverlayメソッドで重ね合わせて代入します。

BGMはなくてもいいのですが，VBのサンプルの中にある“mictest.mid”をロードしてSoundプロパティにセットしています。最後は，Startメソッドでアニメーションを開始します。

これをVBで動作するようにしたのが，リスト2です。VBを持っている人は，入力方法をよく読んで打ち込み[*17]，実行してみてください。VBで行なう場合は，UpdateIntervalプロパティを0.3前後の値に変更してください。

なお，今回のサンプルは無限にイメージが合成されていき，個々の花が回転や色のローテーションを行ないます。そのため，花を咲かせすぎると，描画や内部処理が追いつかなくなる場合があるので注意してください。

フォームのサイズやCPUパワーなどによって限界はちがってきますが，“花咲かじいさん”のように調子にのっていると，花は元気に咲き乱れているけど止められないという状態[*18]に陥るかもしれません（笑）。

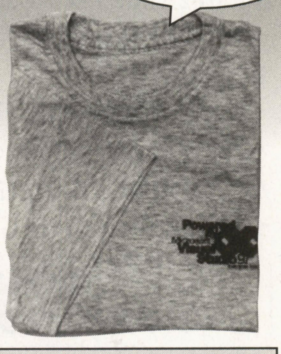
DirectAnimationに関するヘルプや資料，サンプルなどは，『Microsoft DirectX Media 5.1 Software Development Kit（ソフトウエア デベロップメント キット）』に含まれています。また，DirectXに関する情報は，つぎのホームページでご覧ください。すでに，DirectX 6.0も登場していますよ。

●http://www.microsoft.com/japan/directx/default.asp

DirectAnimation

プログラム投稿受付開始！

特別記念品付き



DirectAnimationプログラムの投稿受付がはじまりました！　投稿されたプログラムは，マイクロソフト平井さんに審査していただき，優秀作品は特選投稿プログラムコーナーに掲載されます。何と，規定原稿料のほかに，マイクロソフト社提供の『Visual Studio 97オリジナルTシャツ』をプレゼントします！　どしどしご応募ください。

■投稿要項
DirectAnimationを使ったプログラムで，できるだけVBScriptで書かれたものが対象です（どうしてもできない場合はVBも可）。画像，サウンドなどは，著作権および肖像権などを侵害しないように注意してください。

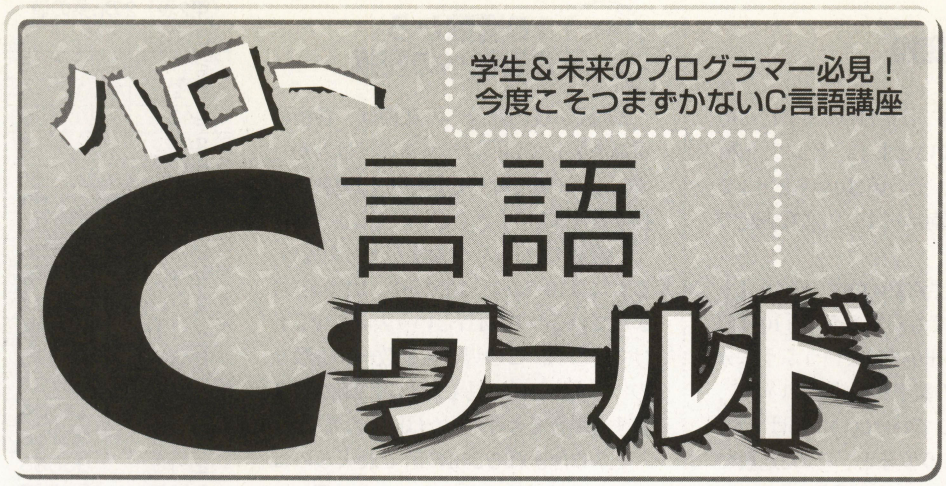
投稿のきまりは，特選プログラムコーナーに準じますが，電子メールでも受け付けます。

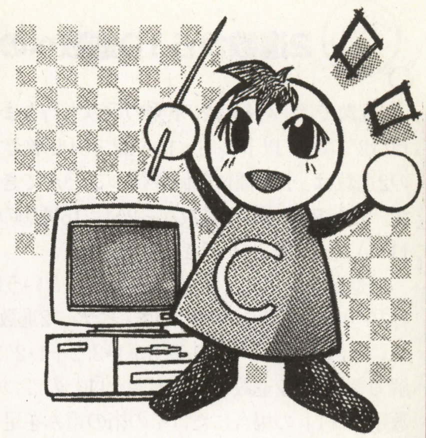
■あて先
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン
「特選プログラムコーナー
DirectAnimation」係
電子メール：bm@jolls.co.jp

《リスト2》DirectAnimationのイベントを使ったサンプル・プログラム・リスト（VB用）

```
Option Explicit

Private Sub Form_Load()
  '定数の宣言
  Const d = 0.005              '花びらのサイズ(m)
  Const GROW_SEC = 10          '花びらが成長するまでの時間(秒)
  Const PI = 3.14159265359     '円周率
  'フォームをスクリーンの４０％にしてセンタリング
  Move Screen.Width * 0.3, Screen.Height * 0.3, _
       Screen.Width * 0.4, Screen.Height * 0.4
  '変数の宣言
  Dim m                  As DAStatics
  Dim flower             As DAImage
  Dim pos                As DABehavior
  Dim garden             As DAImage
  Dim bkimg              As DAImage
  Dim grow               As DANumber
  Dim petal              As DAImage
  Dim petals(0 To 6)     As DAImage
  Dim col                As DAColor
  Dim num                As DANumber
  Dim ovl                As DAPath2
  Dim edge               As DALineStyle
  Dim k                  As Double
  Dim tx                 As Double
  Dim ty                 As Double
  Set m = DAControl.MeterLibrary    'メートル座標系を使用
  '花の中心部分
  Set ovl = m.Oval(d * 1.25, d * 1.25)                                  '↑
  Set edge = m.DefaultLineStyle.Color(m.White)                          '|①
  Set petals(0) = ovl.Fill(edge, m.SolidColorImage(m.Yellow))           '↓
  '花びらの色の設定
  Set num = m.Mul(m.LocalTime, m.DANumber(0.05))                        '↑②
  Set col = m.ColorHslAnim(num, m.DANumber(1), m.DANumber(0.7))         '↓
  '花びらのもとになるイメージの作成
  Set ovl = m.Oval(d, d)                                                '↑③
  Set petal = ovl.Fill(edge, m.SolidColorImage(col))                    '↓
  '花びらを６枚複製して各方向に移動（0°,60°,120°,180°,240°,320°順）
  For k = 0 To 5                                                        '↑
    tx = d * Cos(k / 3# * PI)  'x座標の算出                             '|
    ty = d * Sin(k / 3# * PI)  'y座標の算出                             '|④
    Set petals(k + 1) = petal.Transform(m.Translate2(tx, ty))           '|
  Next                                                                  '↓
  '花びらを合成して「花」のイメージを作成
  Set flower = m.OverlayArray(petals)                                   '←⑤
  '0倍から1倍への拡大変換を設定（だんだん大きくする）
  Set grow = m.Interpolate(0, 1, GROW_SEC)                              '↑⑥
  Set flower = flower.Transform(m.Scale2UniformAnim(grow))              '↓
  '回転を与える
  Set flower = flower.Transform(m.Rotate2Anim(m.Sin(m.LocalTime)))      '←⑦
  'マウスの位置に対応するビヘイビア(DAPoint2)の作成
  Set pos = m.UntilEx(m.MousePosition, m.Always.Snapshot(m.MousePosition))  '←⑧
  Set flower = flower.Transform(m.Translate2Anim(pos.X, pos.Y))         '←⑨
  'マウスの左ボタンクリック イベントを設定
  Set garden = CreateObject("DirectAnimation.DAImage")                  '←⑩
  garden.Init m.Until(m.EmptyImage, m.LeftButtonDown, m.Overlay(garden, flower))  '←⑪
  '背景にする画像をロード
  Set bkimg = m.ImportImage(App.Path & "¥" & "grass.jpg").Tile          '←⑫
  'コントロールにオブジェクトをセット
  DAControl.Image = m.Overlay(garden, bkimg)
  DAControl.Sound = m.ImportSound(App.Path & "¥" & "Mcitest.mid").Sound.Loop
  DAControl.Start
  DAControl.BackgroundImage = m.SolidColorImage(m.Green)
  DAControl.UpdateInterval = 0.3
End Sub

Private Sub Form_Resize()
  'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  On Error Resume Next
  DAControl.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight
End Sub
```

入力方法
VBを起動して，[プロジェクト]メニューの[コンポーネント]で「DirectAnimation Library」にチェックを付けます。
つぎに，ツールボックスから「DAViewerControlWindowedコントロール」を選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは，適当でかまいません。
プロパティウィンドウを開くと，「(オブジェクト名)」がDAViewerControlWindowed1になっています。これを，「DAControl」に変更します。
最後に，リストのコードを入力します。





第2部第9回　Cにおける2・8・10・16進数

四辻孝文（すたじおのま）

「010」は「8」

この見出しを見て，なんのことかわかりますか？　C言語の世界では「010」は「8」になるのです。なぜって？　今月の記事を読んでもらえればそのへんがわかるはずです。

そんなわけで，今回は2・8・10・16進数の話です。

ふだん使っている数字は「10進数」

さて，ふだん私たちが使っている数字の表現は「10進数」です。とくに「10進数」を意識して使っている人はあまりいないとは思いますけどね。

10進数では，「0」「1」「2」「3」「4」「5」「6」「7」「8」「9」の10種類の数字を使っていますね。そして，この数字を並べて数を表すわけです。「0・1・2・3・・・」と増えていって，その桁が10以上になると上の桁に繰り上がります。

桁の重み

10進数では，桁ごとに1，10，100，1000と10倍ずつ桁の重みが増えていきます。「954」という数字は，(4*1)＋(5*10)＋(9*100)と分解できるわけですね。

この1，10，100，1000という桁の重みは，つまり10のn乗になるわけです。1桁目は1，これは10の0乗ですね。2桁目は10の1乗で10，3桁目は10の2乗で100・・・こうしていくと，n桁目は10のn-1乗の桁になることがわかりますね。

累乗の表記

普通10のn乗は10^nと書きますが，パソコンなどの文字では，この上につく数字が表現できないため，累乗記号「^」を使って「10^n」と書くことが多いです。じつは，これはBASICでの表記法なんですね。BASICでは10の3乗は「10^3」と書きます。C言語には累乗の演算子はありません。C言語で10の3乗を使いたい場合は，累乗の値を返す関数「pow」を使って，「pow(10,3)」とします。

関数について解説したときに，「printf」などの関数は，いつもおまじないのようにプログラムの先頭に書いている「#include<stdio.h>」に含まれている，という話をしましたね。この「pow」関数はいつものスタンダードI/Oヘッダファイル「stdio.h」には含まれていません。「pow」関数は「math.h」というヘッダファイルに含まれているので，これを組み込む（インクルード）必要があります。具体的には

```
#include<stdio.h>
#include<math.h>

void main(){
    printf("10の3乗は%dだにょ¥n",pow(10,3));
}
```

というように「#include<math.h>」を追加すればOKです。

この「math.h」では数学関係の関数が定義されています。

コンピュータの世界は2進数

さて，2進数の場合はどうなるのでしょうか？ コンピュータは一番深い部分，実際に内部で行なっている処理では，すべての命令・数値・文字などは，2進数の形で扱われています。……「2進数」というと，ちょっとちがうかもしれませんね。実際には電気が流れる／流れないの2種類の状態で扱われていて，それを人間に少しわかりやすく表現したのが2進数，と考えたほうがいいかもしれません。

その「2進数」ですけど，さっきの10進数についての説明の「10」の部分を「2」に置き換えれば説明できちゃいます。「0」「1」の2種類の数字を使って数を表し，各桁は「0・1」と増えていき，その桁が2以上になると上の桁に繰り上がるわけです。10進数での「0」「1」「2」「3」は，2進数では「0」「1」「10」「11」となります。10進数と比べるとかなり桁の繰り上がりが早いんで，ちょっとわかりづらいかもしれませんけど，原理はいっしょなので，**第1表**などでよく桁の動きを観察してみてくださいね。

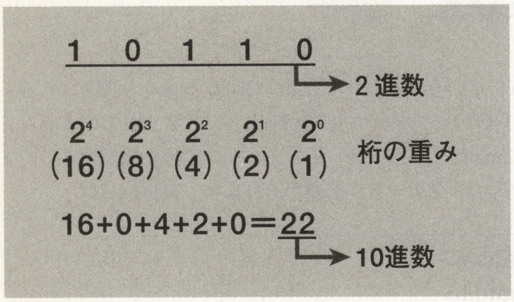
《第1表》10進数と2進数，16進数の対応

10進数	2進数	16進数
0	0	0
1	1	1
2	10	2
3	11	3
4	100	4
5	101	5
6	110	6
7	111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F
16	10000	10

2進数から10進数への変換

2進数では，各桁は2のn乗の重みを持ちます。1桁目は2^0で1，2桁目は2^1で2，以下4・8・16・32・64と増えていきます。そして，n桁の2進数は，2^n種類の値を持つことができ，その値は0から2^n-1です。たとえば4桁の2進数なら2^4，16種類の値0から15（2進数表記で1111）をとることができますね。

10進数の説明で，たとえば「954」という数字は9*10^2＋5*10^1＋4*10^0に分解できるといいましたね。2進数でも同じように「10110」という数字は1*2^4＋0*2^3＋1*2^2＋1*2^1＋0*2^0というふうに分解できます。2進数では「0」と「1」の二つの数字しか使わないので，数字が「1」の場合にだけその桁の重みを足していけばいいわけです。「10110」は2^4＋2^2＋2^1でいいですね。こうすると，その2進数で表記された数値を10進数に直すことができます。この場合，「10110」は10進数の22ということですね（**第1図**）。



《第1図》2進数から10進数への変換

2進数の1桁をビット，8ビットでバイト

2進数1桁では「0」か「1」の2種類の状態が表せます。この2進数1桁が，コンピュータなどのデータの最小単位になっていて，これを「ビット」といいます。

コンピュータではすべてこの「ビット」が基本になっています。たいていの高水準言語ではあまりビット単位での操作は意識しませんが，C言語ではビット操作に関する演算子か多く，ビット単位での操作がいろいろできます。

いま，ビットが基本と言ったのですが，実際には8ビットをまとめた「バイト」単位でデータを扱っています。1バイトで表せる種類は「256」とおりで，これをふつうに数値に置き換えると，0から255ですね。よく，RPGなんかで，パラメータの上限が255だったりするのは，そのパラメータを1バイトで扱っているからだったりするのです。

1Kバイトは何バイト？

問題「1Kバイトは何バイトでしょうか？」・・・ふつうに考えれば1000バイトだと思うでしょう。でもちがうんです。1Kバイトは1024バイトなんです。

ふつう「キロ」といえば「1000倍」ということなんですが，コンピュータはさっきいったように，すべてを2進数で管理してます。2^10＝1024が1000に近いので，それを「キロ」としています。

もしかしたら気がついた人もいるかもしれませんけど，ふつう，キロメートル「km」・キログラム「kg」など，キロは「k」と小文字を使いますよね。それに対して，キロバイトのキロでは大文字の「K」を使って区別しています。人によっては「ケーバイト」と読む人もいるようです。同じように1Mバイト，1000000倍の「メガ」も2^20＝1024*1024＝1048576バイトになります。こっちのほうを「エムバイト」って読んでる人は聞いたことないですが…。

10進数から2進数への変換

《第2表》2のn乗の値

2^0	1
2^1	2
2^2	4
2^3	8
2^4	16
2^5	32
2^6	64
2^7	128
2^8	256
2^9	512
2^10	1024
2^11	2048
2^12	4096
2^13	8192
2^14	16384
2^15	32768
2^16	65536
2^17	131072
2^18	262144

2進数から10進数への変換は，各桁の重みを足していけば求まることはわかりました。それでは10進数の値を2進数に変換するにはどうしたらいいのでしょうか？

10進数で417という数字があった場合，これには10^2が4，10^1が1，10^0が7含まれているので，417という表記になるわけですよね。この場合10進数→10進数なので，当たり前に見えますが，2進数に変換する場合でも考えかたは同じなんです。

417に含まれる2^nの値で最大なのは2^8の256です。なかなかパッとは思いつかないと思います。これがすぐに思いつくには，2^nがいくつになるのか暗記していないといけません。この2^nという値はプログラムを組むうえでは結構いろいろと役にたったりするので，2^10くらいまでは覚えておくといいと思います。ちなみに**第2表**に2^18まで（私が暗記しているぶん）の値を書いておきます。

417に256が含まれていることで，少なくとも9桁目，2^8の部分は1になることがわかります。そうしたら，417か256を引きます。161になりますよね。161に含まれる2^nの値で最大は2^7の128ですね。つまり，8桁目，2^7の桁も1になるわけです。そして，161から128を引きます。

こうやって繰り返していくと，161-128=33，33<2^5で6桁目が1，33-32=1，1<2^0で1桁目が1，となって，9・8・6・1桁目が1になることがわかるので，417を2進数で表記すると110100001になるわけです。

2進数は「B」

「10」という数字があった場合，このままだとこれが10進数なのか2進数なのか区別がつきません。そこで，2進数の場合には「(10)B」と書くことにします。「B」は「Binary（バイナリ）」の「B」です。

もっと楽な方法

これで一応は10進数から2進数への変換ができましたが，わかりにくいですよね。小さい値ならこの方法でもいいかもしれませんが，大きい値をこの方法でやると，なかなか大変です。

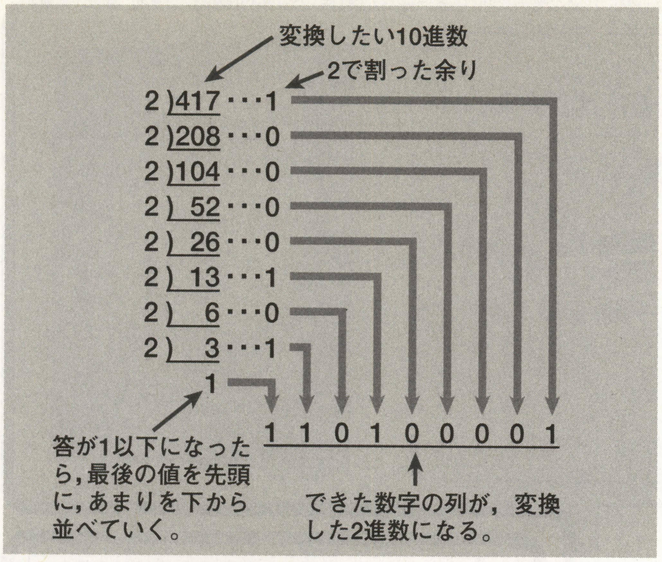
そこで，もっと楽な方法でやってみます。それは「2で割っていって，あまりを並べる」という方法なんですが，言葉だけではわかりにくいので，**第2図**を見ながらやっていきます。

まず，2進数になおしたい数字を書きます。その数字を2で割った値を下に書きます。あまりも横に書きます。2で割るので，あまりは0か1にしかならないはずですね。つぎに今の答を2で割って，答とあまりを下に書きます。

これを割れなくなるまで，つまり答が1になるまで繰り返します。そうしたら，答のほうから順にあまりを並べていきます。そうすると最初の値を2進数で記述したものになるのです。

16進数は数字とアルファベットを使う

2進数のつぎは16進数について説明しましょう。16進数も10進数の説明の「10」の部分を「16」に読み替えれば説明できるんですけど，数字の種類って「0」から「9」の10種類しかありませんよね。



《第2図》10進数から2進数への変換

16進数では16種類の数字が必要です。そのため16進数では「0」から「9」の10種類の数字と「A・B・C・D・E・F」のアルファベットを「数字」として使います。「A」が10，「B」が11・・・で「F」が15に対応します。このあたりは**第1表**を見てくださいね。

16進数では桁の重みが16^nになります。1桁目から1・16・256・4096・65536・・・ですね。10進数への変換も10進数と同じようにできます。たとえばEF56という16進数で表記された値なら，14*16^3＋15*16^2＋5*16^1＋6*16^0で，10進数では61270になります。

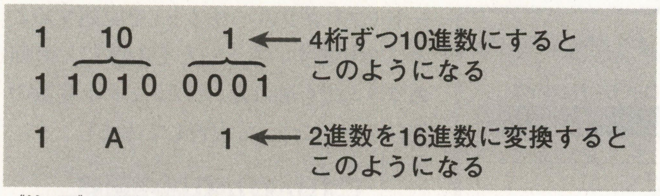
16進数は「H」

2進数と同じで，16進数もたいていの場合は10進数で書かれたものと区別がつきません。そこで，16進数の場合には「Hexadecimal（ヘキサデシマル）」の「H」を使って「(10)H」と書くことにします。

2進数4桁で16進数1桁

16進数は2進数を4桁ずつまとめたもの，と考えるとわかりやすいと思います。2進数4桁で表せる値は0から15の16とおりですよね。これを16進数の1桁に置き換えるわけです。さっきの10進数の417，(110100001)Bを16進数に直すには，4桁ずつに区切って考えて，1 1010 0001で(1A1)Hとなります（**第3図**）。

10進数から16進数へ直接なおすよりも，いったん2進数になおしてから16進数化したほうがいいと思います。



《第3図》2進数を16進数で表す

8進数は2進数3桁

最後は8進数です。8進数は「0」から「7」までの8種類の数字を使い，桁の重みは8^nなので，1桁目から1・8・64・512・4096・・・です。これはもう説明するまでもないですね。

8進数は2進数を3桁ずつまとめたものです。10進数からの変換も16進数のときのように，いったん2進数になおしてから3桁ずつなおしていきます。

2進数では「B」，16進数では「H」を使いましたね。この8進数では「Octal」の「O」を使います。ためしに417を8進数になおしてみると，110 100 001で(641)Oとなります。

C言語で扱うには

Cのプログラムに書く数値は，普通10進数を使っています。つまりCでは，とくに何もしないで数値を書くと，それは10進数で表記されているものだと判断します。まぁこれは当たり前といえば当たり前ですけど。

それではCで10進数以外を扱うにはどうするのでしょうか。

まず2進数は・・・使えません。Cのプログラム中に直接2進数を書くことはできないんです。BASICでは，先頭に「&B」を付けて「&B110100001」として，2進数の数列を扱うことができたんですが，Cではできません。

ではどうしたらいいのでしょう。16進数か8進数を使えばいいんです。

16進数と8進数はどちらも，2進数を何桁かまとめたものと考えることができましたよね。

Cで16進数を使うには「0x」

では，16進数をCでどう扱うかを説明しましょう。

Cで16進数を扱うには，先頭に「0x」を付けて「0x1a1」と記述すればいいんです。大文字で「0X1A1」としても構いません。これは変数への代入など，普通の10進数の数値とまったく同じように使えます。

```
a = 0x1a1;
if(a > 0xff)
```

みたいにね。

8進数は先頭に「0」

つぎは8進数です。8進数の場合は，先頭に「0」を付けます。数字の「ゼロ」です。たとえば(641)Oを変数「a」に代入するなら

a＝0641;

となります。

Cでは「0」ではじまる数列は，8進数だと判断されるんです。だからプログラムを見やすくするために

```
polin[0] = 00001;
polin[1] = 00010;
polin[2] = 00100;
polin[3] = 01000;
polin[4] = 10000;
```

と「0」で桁を合わせようとすると，値が思っていたものとちがってしまいます。この場合1・10・100・1000・10000のつもりが，実際には1・8・64・512・10000になってしまいます。

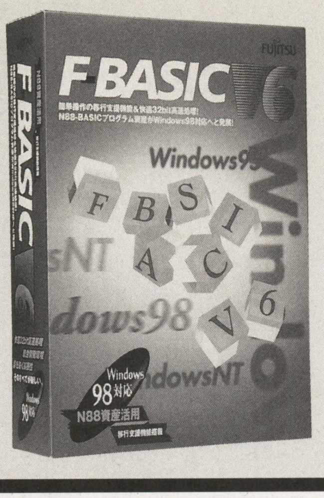
「010」は8だよね

これで，いちばん最初の見出しの謎が解けたと思います。Cの世界では「010」は8進数の(10)O，つまり10進数の8になるんですね。

入門者に最適のWindowsプログラミング・ツール
DOS-BASICからの移行実績はNo.1！

スタート！ Windowsプログラミング by F-BASIC V6

（エフ・ベーシック）



第4回　イベント・プログラミングで “もぐらたたき”を作ろう②

TEXT & PROGRAMMING
桜島たけし

桜島たけし（Takeshi Kabashima）

Profile

熊本県生まれ。これまでN88-BASIC, Visual Basic, F-BASICを使ってきた経歴をもとに，現在はプログラミングを生業とする毎日を過ごす。今年からJリーグは入れ替え戦がある。NEC系と富士通系のチームが，J昇格を狙って激しく争っているらしいがスポーツなのでほどほどに（笑）。

Windowsアプリケーションを作ることができるF-BASICシリーズの最新バージョン『F-BASIC V6』。これを使ってプログラムの初歩を学ぶこの連載，今回は先月に引き続き，“イベント・プログラミング”をテーマにして，『もぐらたたき』ゲームを完成させせることにしましょう。

先月読んでいない人は まずは復習から

さて，前回からF-BASIC V6を使って，イベントを利用した『もぐらたたき（簡易版）』ゲームの作成に挑戦しています。11月号では，ゲーム画面をデザインして（**写真1**），コントロールのプロパティを設定するところまでを紹介しました（**第1表**）。

今回は，その続きを説明しますので，11月号を読んでいない人は，**写真1**と**第1表**を参考に，画面設定を行なってくださいね。

新しい完成予想画面を見よ！

それでは，ゲームの完成予想画面となる**写真2**を見てみましょう。

前回までに作成した画面とくらべると…，あれ？　得点表示のコントロールが増えていますね（笑）。さっそく，この部分から作ることにしましょう。

増えているのは，「HIT」「MISS」「COUNT」の文字を表示する部分と，その下の得点が表示される部分です。これらはすべて“テキストコントロール”を使用します。**第2表**を参考にして，プロパティの設定をしてください（**写真3**）。

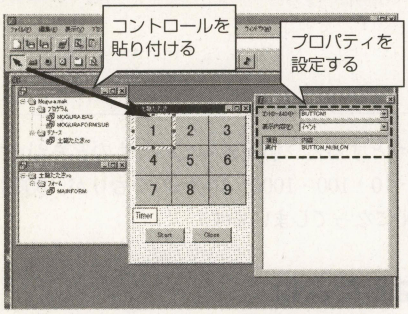
コントロールの配置／設定が終わったら，ボタンを押すと得点を増やす処理コード（プログラム・リスト）を記述することになります。ちょっとその前に，前回のコラムでも触れた「オブジェクト変数の使いかた」について復習してみましょう。

これがわかれば中級者 オブジェクト変数

Windowsプログラミングで使用する部品には，小さいものでボタンやテキスト，大きいものでフォームなど，さまざまなものがあります。これらの部品を“コントロール”と呼び，この設定や操作は，プ

F-BASIC V6
価格35,000円
問い合わせ先
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282 FAX045-475-1958
（土日・祝祭日のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
ホームページ
http://www.infoweb.ne.jp/fmw/
価格35,000円
動作環境
日本語Windows95／98／NT（3.1対応版も付属）
486DX以上
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量40Mバイト以上

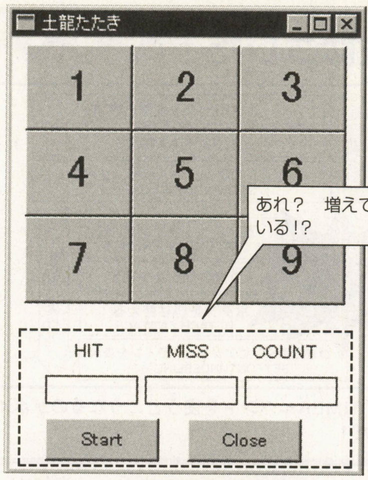
前回まではここまで進んだ！



《写真1》『もぐらたたき（簡易版）』の11月号までで行なった設定

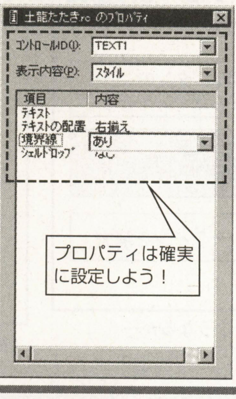
《第1表》コントロールのプロパティ設定内容

コンロールID：BUTTON1～BUTTON9		
表示内容：スタイル	テキスト	1～9
表示内容：フォント	サイズ	24
表示内容：イベント	実行	BUTTON_NUM_ON
コンロールID：BUTTON10		
表示内容：スタイル	テキスト	Start
表示内容：イベント	実行	BUTTON_START_ON
コンロールID：BUTTON11		
表示内容：スタイル	テキスト	Close
表示内容：イベント	実行	BUTTON_END_ON



《写真2》これが最新の完成予想画面だ！

得点表示機能を盛り込もう！



《写真3》プロパティ・ウィンドウで，得点部分など増えた部分のプロパティを設定する

《第2表》テキストコントロールのプロパティ設定内容

コントロールID:TEXT1〜TEXT3		
表示内容：スタイル	テキスト	(なし)
表示内容：スタイル	テキストの配置	右揃え
表示内容：スタイル	境界線	あり
表示内容：フォント	サイズ	14
コントロールID:TEXT4〜TEXT5		
表示内容：スタイル	テキスト	HIT
	テキスト	MISS
	テキスト	COUNT

ロパティ・ウインドウとプログラム・コードの両方で行なうことができます。

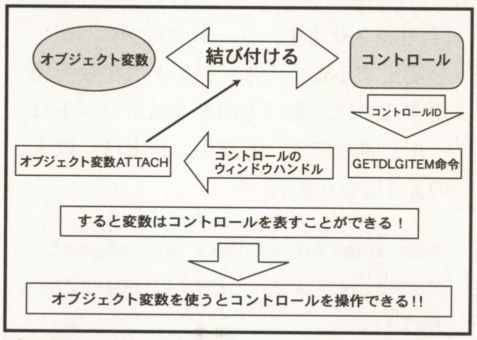
　プログラム・コードでコントロールの操作を行なうには，オブジェクト変数を使用します。その手順は，つぎのようになります。

①オブジェクト変数とコントロールを，ATTACH命令で結び付ける

②その結び付けられたオブジェクト変数に，コントロールに対する操作（SETWINDOWTEXTなどの命令）を行なう

③必要であれば，オブジェクト変数とコントロールをDETACH命令で切り離す

　このオブジェクト変数とコントロールの関係については，**第1図**を参考にしてください*1。



《第1図》オブジェクト変数とコントロールはこのように結び付けられる！

ボタンを押すと得点が増える処理はコレ！

　それでは，**リスト1**を参考に，"MOGURA.BAS"にコードを追加してください。数字のボタンをダブル・クリックしてから，カット&ペーストで"MOGURA.BAS"に追加する形でコピーすると，まちがいありませんね。

《リスト1》クリックすると得点を加算するプログラム・リスト

```
#include "windows.bi"

var shared HIT_COUNT%
var shared TEXT_HIT as object
TEXT_HIT.ATTACH GETDLGITEM("TEXT1")

while 1
 waitevent
wend
stop
end

declare sub BUTTON_NUM_ON edecl ()
sub BUTTON_NUM_ON()
    HIT_COUNT% = HIT_COUNT% + 1
    TEXT_HIT.SETWINDOWTEXT str$(HIT_COUNT%)
end sub
```

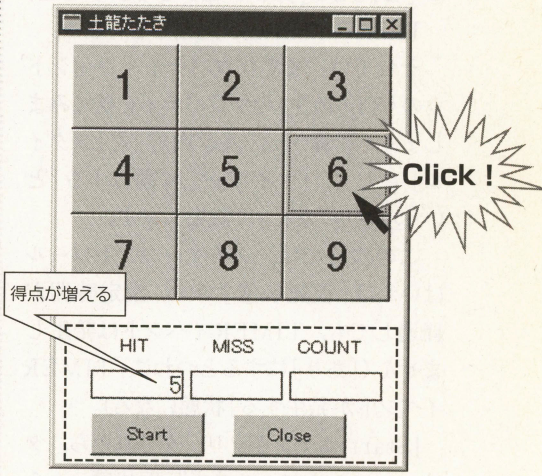
　そして，ここで一度翻訳&実行してみましょう。数字のボタンをクリックするたびに，「HIT」の得点表示が1点ずつ増えていくのがわかります（**写真4**）。

　これで，前回紹介したように，『もぐらたたき』に必要な三つの機能である

①数字にアンダー・ラインを表示する

②アンダー・ラインを定期的に移動する

③数字をクリックすると得点計算する



《写真4》得点表示までは完成だ！

オブジェクト型の変数は上書き禁止 *1

Technical Column

　今回も，オブジェクト型の変数についての注意事項を紹介していこう。

　文字型や数値型の変数は，最初に値を代入した後，さらに別の値を代入すると変数の中身が書き換わる。たとえば，

```
A$="ミカン"
A$="リンゴ"
print A$
```

とすると，結果として「リンゴ」と画面表示される。

　ところが，オブジェクト型の場合は，ATTACH命令を使って，ボタンコントロールなどを結び付けたあと，さらにATTACH命令を使用するとエラーになってしまうのだ。

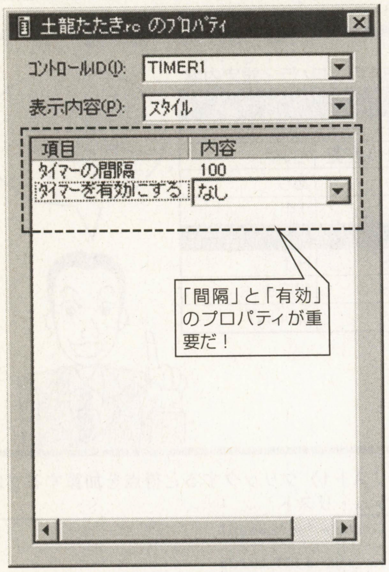
```
var shared DISP_BUTTON as object
BUTTON.ATTACH GETDLGITEM("BUTTON
1")
BUTTON.ATTACH GETDLGITEM("BUTTON
2")
```

　オブジェクト型の場合，一度ATTACH命令で結び付けられたコントロールは，次回DETACHで切り離すまでATTACHはできない。

　DETACHをせずにさらにATTACH命令を送ると「もう，コントロールは入っているよ」とエラーになってしまうのだ。

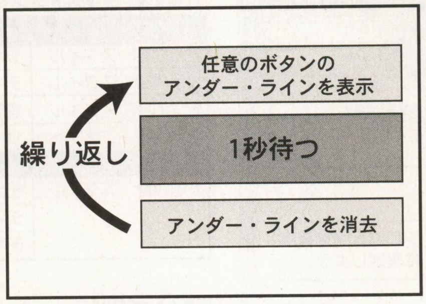
```
var shared DISP_BUTTON as object
BUTTON.ATTACH GETDLGITEM("BUTTON
1")
BUTTON.DETACH
BUTTON.ATTACH GETDLGITEM("BUTTON
2")
```

　Windowsプログラミングでは，いろいろなコントロールを使うことになる。そのため，プログラムの中でも，オブジェクト型の変数をひんぱんに使う必要があるわけだ。「オブジェクト型の変数には一つのコントロールしか割りあてられない」ということを，つねに頭に置いておこう。

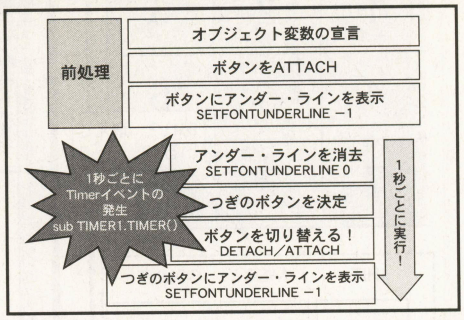


《写真5》タイマーコントロールのプロパティを設定する

アンダー・ラインを動かす方法はコレだ！



《第2図》普通ならこうなるが…



《第3図》TIMERイベントを使うとこうなるのがポイントなのだ！

のうち，③が実現できました。

続いて，残りの二つの機能について考えてみましょう。これらの機能を実現させるには，“タイマーコントロール”を使用する必要があります。

タイマーコントロールは仮死状態？

タイマーコントロールの大きな特徴は，「指定した時間が経過するごとにTIMERイベントが発生する」ことです。それでは，このタイマーコントロールを使ってどのような動作をさせる必要があるのでしょうか？

① [Start] ボタンをクリックすると，TIMERイベントが定期的に発生する
② TIMERイベントが発生するたびに，アンダー・ラインが移動する
③ [Close] ボタンをクリックすると，TIMERイベントが発生しなくなる

それでは，まずプロパティ・ウィンドウの「Timer1」のプロパティを見てみましょう（**写真5**）。「表示内容」を「スタイル」にして，「タイマーを有効にする」という項目を「なし」に設定します。

この状態では，タイマーコントロールはいわば「仮死状態」です。設定時間が経過しても，TIMERイベントは発生しません（「あり」にするとつねに「TIMERイベントが発生する」状態になる）。

[Start]ボタンがクリックされたら，タイマーコントロールを「仮死状態」から「蘇生」させます。コードからプロパティを変更するためにオブジェクト変数を使用するのは，先ほどのテキストコントロールと同じです。実際のコードは，以下のようになります。

```
var shared TIMER1 as object
TIMER1.ATTACH  GETDLGITEM("TIM
ER1")

sub BUTTON_START_ON()
  'タイマーコントロールを有効にする
  TIMER1.ENABLE -1
  ⁝
end sub

sub BUTTON_END_ON()
  'タイマーコントロールを無効にする
  TIMER1.ENABLE 0
  ⁝
end sub
```

「TIMER.ENABLE」の後の数字が「−1」ならタイマーを有効にする，「0」ならタイマーを無効にするというように，スイッチになることを覚えておいてください。

タイマーコントロールでラインの移動を行なう！

さて，目的の「アンダー・ラインの移動」について説明する前に，TIMERイベントが発生する間隔について確認してみましょう。

ここで，さっき確認したプロパティウィンドウの「Timer1」を，もう一度見てください（**写真4**）。「タイマーの間隔」という項目を見ると，「100」と設定されているはずです。ここでは，タイマーの間隔を1／100秒単位で指定することができます。「100」が設定されているということは，

100／100秒＝1秒

となり，1秒ごとにTIMERイベントが発生するということを意味します。今回は「100」のままにして，コード作成に移りましょう。

まず，アンダー・ラインを表示したり，消したりする方法ですが，ここでは「SETFONTUNDERLINE」という命令を使用します。これは，パラメータ（設定値）をあたえることで，つぎのような処理を行ないます。

- **「−1」でアンダー・ラインを表示**
- **「0」でアンダー・ラインを消去**

SETFONTUNDERLINE命令は，ボタンコントロールに対して行ないますので，例によってオブジェクト変数を使用してプログラミングすることになります。オブジェクトATTACH／DETACHの命令を使用することで，オブジェクト変数に割りあてるボタンを切り替えることができます。

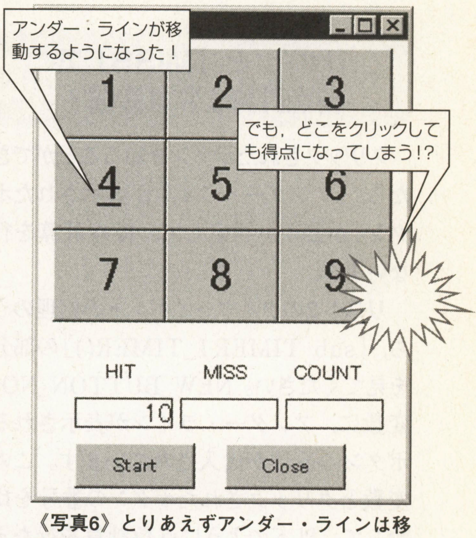
一般的な考えかたでは，アンダー・ラインが移動しているように見せるためには，**第2図**のようになりますね。しかし今回は，TIMERイベントを使用してアンダー・ラインを移動させますので，繰り返しを行なう必要はありません（**第3図**）。

乱数を思いだそう！

“もぐら”に相当するアンダー・ライン

《リスト2》アンダー・ラインが移動するプログラム・リスト

```
#include "windows.bi"

'初期化
randomize(time)
var shared HIT_COUNT%
var shared TEXT_HIT as object
var shared DISP_BUTTON as object
var shared TIMER1 as object

TEXT_HIT.ATTACH GETDLGITEM("TEXT1")
TIMER1.ATTACH GETDLGITEM("TIMER1")

while 1
        waitevent
wend
stop
end

'==============================
'「数字」ボタンのクリックイベント
'==============================
declare sub BUTTON_NUM_ON edecl ()
sub BUTTON_NUM_ON()
        HIT_COUNT% = HIT_COUNT% + 1
        TEXT_HIT.SETWINDOWTEXT str$(HIT_COUNT%)
end sub
'==============================
'「Start」ボタンのクリックイベント
'==============================
declare sub BUTTON_START_ON edecl ()
sub BUTTON_START_ON()
        DISP_BUTTON.ATTACH GETDLGITEM("BUTTON11")
        TIMER1.ENABLE -1
end sub

'==============================
'「Clsoe」ボタンのクリックイベント
'==============================
declare sub BUTTON_END_ON edecl ()
sub BUTTON_END_ON()
        TIMER1.ENABLE 0
end sub

'==============================
'TIMERイベント
'==============================
declare sub TIMER1_TIMER edecl ()
sub TIMER1_TIMER()
        DISP_BUTTON.SETFONTUNDERLINE 0
        DISP_BUTTON.DETACH

 NEW_BUTTON_NO$ = right$(str$(int((9*rnd)+1)),1)

        DISP_BUTTON.ATTACH
GETDLGITEM("BUTTON"+NEW_BUTTON_NO$)
        DISP_BUTTON.SETFONTUNDERLINE -1
end sub
```



《写真6》とりあえずアンダー・ラインは移動するけれど…？

は，ただ順番に移動してもつまらないですね。これは，乱数を使ってランダムに移動するようにしなければいけません。

そのためには「ランダムにコントロールIDを変更する」必要があります。

ちょっと復習になるのですが，ここでは10月号の「サイコロ」プログラムでも使用した，乱数を発生させる“RND関数”を使いましょう。RND関数を使用して，コントロールIDになる「BUTTON1」や「BUTTON5」といった文字列を取得します。

そのため，str$関数やright$関数を使って文字列操作をすることになりますので注意してください（どうしてこのような式になるのかはみなさんで考えてみてください）。

さあ，ここまでの内容をプログラミングしたのが，**リスト2**です。翻訳して，実行してみましょう！*2

三つの機能が完成！ でも何かが…

プログラムが起動し，確かに

①数字をクリックすると得点計算をする
②数字にアンダー・ラインを表示する
③アンダーラインを定期的に移動させる

という，はじめに考えていた三つの機能が完成しています。しかし…，このままでは**写真6**のように，ぜんぜんゲームになりませんね。なぜでしょうか？

そう，「HIT」と「MISS」を判定する部分がないため，すべて得点になってしまうのです。それでは，「HIT」と「MISS」を判定する方法について考えてみましょう。

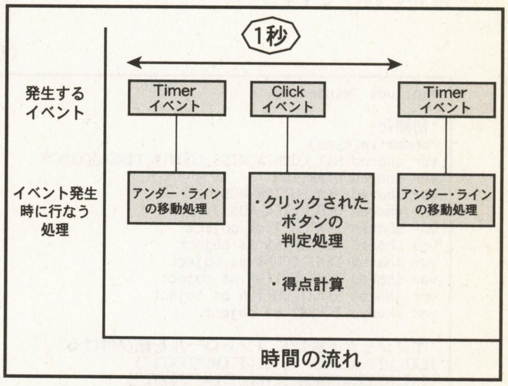
どのボタンがクリックされたか調べるには？

ここで，**第4図**を見てください。

このように，TIMERイベントが発生してから，つぎにTIMERイベントが発生するまで，1秒あります。このあいだに数字ボタンをクリックすると，「ボタンがクリックされた」というイベントが発生します。このイベントで，クリックされたボタンを判定し，得点計算を行なえばいいわけです。

プログラム実行時にボタンコントロールをクリックすると，クリックしたボタンのテキストが点線で囲まれます。この状態を「フォーカスが当たっている」と呼びます。

GETFOCUS命令をGETWINDOWTEXT命令で使用すると，現在「フォーカスが当たっている」コントロールのテキスト（表示されている文字）を取得することができます。すると，どのボタンがクリックされたか判別できるわけです。



《第4図》イベントと処理の流れ

この手順は，以下のようになります。

①GETFOCUS命令でクリックされたコントロールのウインドウハンドルを取得
②ATTACH命令でオブジェクト変数にクリックされたコントロールを結び付ける
③GETWINDOWTEXT命令でクリックされたコントロールのテキストを取得

そして，以下がコード記述の例です。クリックイベントでこのように記述すると，クリックされたボタンのテキストプロパティを取得することができます。つまり，CLICK_BUTTON_NO$変数に「1」とか「5」が代入されるわけです。

```
var CLICK_BUTTON as object

CLICK_BUTTON.ATTACH GETFOCUS
CLICK_BUTTON_NO$ =CLICK_BUTT
ON.
GETWINDOWTEXT
```

実行するとエラーがでる？*2

Technical Column

プログラムが起動すると，すぐに「オブジェクトが初期化されていません」というエラーが発生した人はいるかな？ これは，TIMER1のプロパティで，「タイマーを有効にする」が「あり」に設定されているはず。「なし」に変更しておこう。

「HIT」と「MISS」で得点計算すれば完成！

クリックされたボタンを知ることができたら，「アンダー・ラインが表示されたボタン」かどうか判定して，得点計算を行ないます。

リスト2のタイマーイベントの処理のうち，「sub TIMER1_TIMER()」の部分を見てください。NEW_BUTTON_NO$変数に，アンダー・ラインが表示されるボタンの番号が代入されています。この変数とクリックされたボタンの番号を比較して，以下のように点数計算を行なえばいいわけです。

- 「アンダーラインあり」→「HIT」→加点
- 「アンダーラインなし」→「MISS」→減点

ここまで理解できたら，あとはコードを記述するだけです。リスト3を参考にしながら，プログラムを作成してください。

まとめ　さらにプログラムを発展させよう！

リスト3では，今まで説明したこと以外に，つぎの機能を盛り込んでいます。

- タイマーイベントが30回実行されると，ゲームを終了する
- 「Close」ボタンを押すと得点を表示し，プログラムを終了する
- 二重クリックを防止する

また，『もぐらたたき』と呼ぶにふさわしいゲームにするためには，

- もぐらやハンマーの絵を表示する（イメージ表示機能）
- 効果音をだす（サウンド機能）

などの改良を加える必要がありそうです。

まぁ『もぐらたたき（簡易版）』ということで，今回のテーマを終了します。来月から新たなテーマで取り組んでいきますが，真の『もぐらたたき』に応用できるテクニックもどんどん紹介していきます。

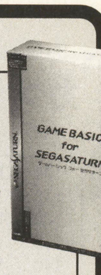
みなさんも，自分のアイデアで改良してみてくださいね。

《リスト3》『もぐらたたき（簡易版）』プログラム・リスト

```
#include "windows.bi"

'初期化
randomize(time)
var shared HIT_COUNT%,MISS_COUNT%,TIMER_COUNT%
var shared STARTED%
var shared NEW_BUTTON_NO$
var shared OLD_CLICK_NO$
var shared TEXT_HIT as object
var shared TEXT_MISS as object
var shared TEXT_COUNT as object
var shared DISP_BUTTON as object
var shared START_BUTTON as object
var shared TIMER1 as object

'オブジェクト変数にコントロールを結び付ける
TEXT_HIT.ATTACH GETDLGITEM("TEXT1")
TEXT_MISS.ATTACH GETDLGITEM("TEXT2")
TEXT_COUNT.ATTACH GETDLGITEM("TEXT3")
START_BUTTON.ATTACH GETDLGITEM("BUTTON10")
TIMER1.ATTACH GETDLGITEM("TIMER1")

while 1
        waitevent
wend
stop
end

'==================================
'「数字」ボタンのクリックイベント
'==================================
declare sub BUTTON_NUM_ON edecl ()
sub BUTTON_NUM_ON()
        var CLICK_BUTTON as object

        CLICK_BUTTON.ATTACH GETFOCUS
        CLICK_BUTTON_NO$ = CLICK_BUTTON.GETWINDOWTEXT

        '二重クリックの禁止
        if CLICK_BUTTON_NO$ = OLD_CLICK_NO$ then exit sub
        'クリックしたボタンがアンダーラインつきか？
        if CLICK_BUTTON_NO$ = NEW_BUTTON_NO$ then
                HIT_COUNT% = HIT_COUNT% + 1 '加点
                TEXT_HIT.SETWINDOWTEXT str$(HIT_COUNT%)
        else
                MISS_COUNT% = MISS_COUNT% + 1
                TEXT_MISS.SETWINDOWTEXT str$(MISS_COUNT%)
        end if
        'クリックした番号を保存する
        OLD_CLICK_NO$ = CLICK_BUTTON_NO$
end sub

'==================================
'「Start」ボタンのクリックイベント
'==================================
declare sub BUTTON_START_ON edecl ()
sub BUTTON_START_ON()
        STARTED% = 1            'ゲーム開始ならば1

        '得点の初期化
        HIT_COUNT% = 0
        MISS_COUNT% = 0
        TIMER_COUNT% = 0
        TEXT_HIT.SETWINDOWTEXT str$(HIT_COUNT%)
        TEXT_MISS.SETWINDOWTEXT str$(MISS_COUNT%)
        TEXT_COUNT.SETWINDOWTEXT str$(TIMER_COUNT%)
        DISP_BUTTON.ATTACH GETDLGITEM("BUTTON11")
        '「Start」ボタンを無効にする
        START_BUTTON.ENABLEWINDOW 0
        'タイマーを有効にする
        TIMER1.ENABLE -1
end sub
'==================================
'「Clsoe」ボタンのクリックイベント
'==================================
declare sub BUTTON_END_ON edecl ()
sub BUTTON_END_ON()
        'ゲームが開始されているかの判定
        if STARTED% = 1 then
                DISP_BUTTON.SETFONTUNDERLINE 0
                DISP_BUTTON.DETACH
                STARTED% = 0
        end if
        'タイマーを無効にする
        TIMER1.ENABLE 0
        MSG$ = str$(HIT_COUNT%-MISS_COUNT%) + "点です。終了しますか？"
        if MESSAGEBOX("SCORE",MSG$,1,3) = 0 then
                end     'プログラムの終了
        else
        '「Start」ボタンを有効にする
                START_BUTTON.ENABLEWINDOW -1
        end if
end sub

'==================================
'TIMERイベント
'==================================
declare sub TIMER1_TIMER edecl ()
sub TIMER1_TIMER()
        static OLD_BUTTON_NO$

        'アンダーラインを消す
        DISP_BUTTON.SETFONTUNDERLINE 0
        DISP_BUTTON.DETACH

        '同じボタンは続けて表示しない
        do until NEW_BUTTON_NO$ <> OLD_BUTTON_NO$
                '次のボタンを決定
                NEW_BUTTON_NO$ = right$(str$(int((9*rnd)+1)),1)
        loop
        OLD_BUTTON_NO$ = NEW_BUTTON_NO$  'ボタン番号を保存'

        '次のボタンを指定する
        DISP_BUTTON.ATTACH GETDLGITEM("BUTTON"+NEW_BUTTON_NO$)
        'アンダー・ラインを表示
        DISP_BUTTON.SETFONTUNDERLINE -1

        TIMER_COUNT% = TIMER_COUNT% +1
        'カウントを設定
        TEXT_COUNT.SETWINDOWTEXT str$(TIMER_COUNT%)

        select case TIMER_COUNT%        'TIMERイベントの回数を判定
        case is >= 30                   'カウント30で終了
                BUTTON_END_ON           '「Close」ボタンと同じ処理
        case is >=25
                TIMER1.SETINTERVAL 80 '25カウントで遅くする
        case is >=15
                TIMER1.SETINTERVAL 55 '15カウントで速くする
        case is >= 5
                TIMER1.SETINTERVAL 65 '5カウントで少し速くする
        end select
end sub
```

ポリゴンを使った3Dゲームがキミの手で制作できる！

GAME BASIC for SEGASATURN (ゲームベーシック フォー セガサターン) でゲームを作ろう！

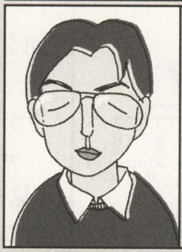


GAME BASIC for SEGASATURN
価格12,800円
対応機種：セガサターン
問い合わせ先
アスキー　ET営業部
☎03-5433-7151
ホームページ
http://www.ascii.co.jp/et/main.html
動作環境
要サターン，推奨Windows95が動作するパソコン，サターンのみで動作させる場合はキーボード（価格5,800円）とフロッピーディスク・ドライブ（価格9,800円）を推奨

第5回 カメラを使って超速3Dドライブ・ゲームを作る！

あなたの持っているサターンで，グリグリ動く3Dゲームを自作できる『GAME BASIC for SEGASATURN（以下サターンBASICと略）』。これまでは，ポリゴンの概念やテクスチャの貼りかたなどを紹介してきましたが，今月からいよいよ本格的なゲーム制作に入ります。今回は“カメラ”に注目して，ゲームへの活用に挑戦します。

TEXT & PROGRAMMING
山崎 寛



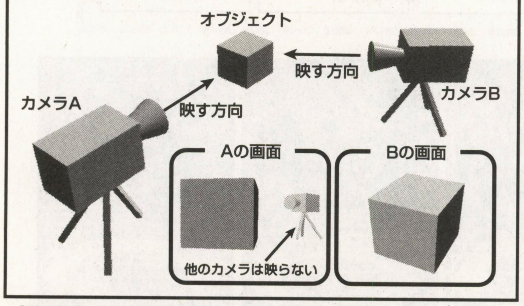
山崎 寛(Hiroshi Yamazaki)
Profile
神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。以降，MSXにハマリ今にいたる。ここ最近，プレイステーションの『ビートマニア』を楽しく遊んでいるものの，専用コントローラを買えなかったので，スクラッチを押してしまうクセがついて困ったもんだ。

あなたのそばにも必ずカメラは存在する！

これまで紹介してきたプログラムでは，ポリゴン表示について“カメラ”を意識しませんでした。しかし，実はサターンBASIC上でポリゴンの3D表示をする場合，**第1図**のように必ずカメラが存在するのです。このカメラがとらえた映像が，実際の画面に表示されるわけです。

つまり，仮想的な画面の中に，ビデオカメラみたいなものが存在しているとイメージしてください。ビデオカメラの前でポリゴンが動くと，そこに映った映像が，サターンの画面となって表示されるわけです。なお，カメラ自体は画面に表示されることはありません。

カメラとオブジェクトの関係



《第1図》カメラは一度に一つしか存在しないため，画面に他のカメラが映ることはない

CAMERA命令で自由に操ろう！

さて，これまではこのカメラは「無指定」，つまり初期状態で“固定”していたわけです。このカメラの設定を行なうと，どういうことができるようになるのでしょうか。

サターンBASICでは，「CAMERA」というカメラを操作する命令が用意されています。これは，

```
CAMERA ([カメラのX座標], [Y座標], [Z座標]) TO [カメラを向けたいオブジェクト番号]
```

と指定します（オブジェクトは映す物体のこと）。また，

```
CAMERA ([カメラのX座標], [Y座標], [Z座標]) TO ([カメラを向けたいX座標], [Y座標], [Z座標])
```

として指定することもできます。これは，カメラを動かすことはもちろん，カメラの向きなども簡単に設定できることを意味します。

サンプルとして，**リスト1**を見てください。ここでは，カメラの映す対象であるオブジェクト1を固定して，カメラはオブジェクト1の方向を向いたまま，まわりをぐるっと1周します。

このようにCAMERA命令を使えば，特定のオブジェクトを追っかけたり，ある1点を向き続けるようなことが簡単にできるわけです（**第2図**）。

CAMERA命令のほかにも操作ができる！

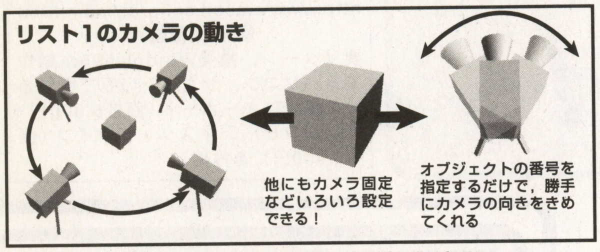
リスト1では，CAMERA命令を使ってカメラの位置や向きを指定しました。このカメラを操作するということは，すべてのポリゴン（オブジェクト）に対して影響をあたえます。言いかえると，すべてのオブジェクトを一様に動かすことで，カメラを動かすのとまったく同じ効果を得ることも可能なわけです。

以前紹介しましたが，サターンBASICでは，扱うオブジェクトのすべては親，子供，孫，ひい孫…という関係になります。そして，すべてのオブジェクトの大もとになる“0番オブジェクト”が存在しま

カメラを動かしてみよう！

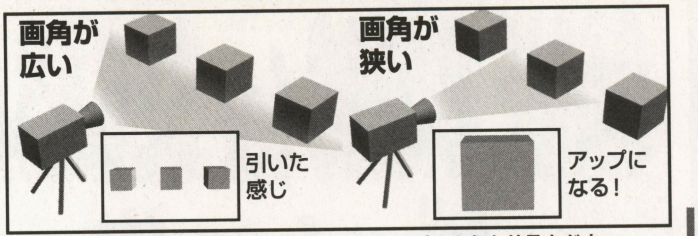
《リスト1》CAMERA命令を使ったサンプル・プログラム・リスト

```
100 SCREEN 0
110 SETPFONT 1,4
120 FOR I=0 TO 400
130   CAMERA (XSIN(I/50)*200,0,-XCOS(I/50)*200) TO 1
140   VSYNC
150 NEXT I
```

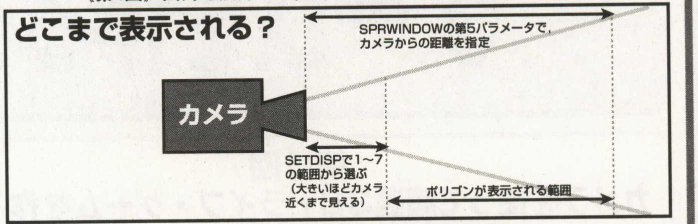


《第2図》カメラはこう動かすことができる！

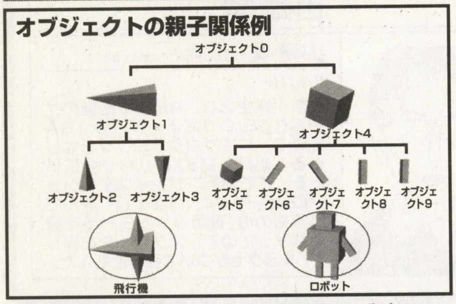
カメラを使ったさまざまなテクニック



《第4図》画角を調節して，ズームレンズのような効果をだす



《第5図》ポリゴンを表示する範囲を調整する



《第3図》すべてのオブジェクトは0番オブジェクトの下に位置する

す（第3図）。

実際にサターンBASIC内部では，CAMERA命令が実行されると，この0番オブジェクトを動かし，指定に合うような効果を生みだしています。

CAMERA命令における指定は，オブジェクト番号か特定座標しかないため，カメラの角度を指定することはできません。角度を直接指定したい場合は，CAMERA命令ではなく，0番オブジェクトを直接いじったほうが簡単な場合もあります。

ズームレンズの効果をだすテクニックはこれだ！

スチルカメラ（写真機）やビデオカメラでは，レンズを調節することで，広い範囲を見ることができたり（広角），範囲が狭く遠くが大きく見えたり（望遠）することができます。

サターンBASICでは，カメラの画角（見える範囲の角度）を調節することで，こういったズームレンズの効果をだすことができます（第4図）

画角の設定には，

```
SETPERS [角度]
```

という命令を使います。

この[角度]の単位は度数（ディグリー）で，10度～160度が指定できます。この値が大きいほど広い範囲が見えるわけです。デフォルト（初期設定値）は90度です。

ただし，ここで指定する数値は整数値のみで，小数点以下は無視されてしまうようです。そのため，カメラの画角を連続的に細かく変えたときなど，若干動き

XSIN関数とXCOS関数　Technical Column

サターンBASICでは，他のBASICでよく使われている三角関数（Sin／Cos／Tan）を求める関数が，それぞれ2種類ずつ存在します。たとえばSinの場合は，「SIN」と「XSIN」のように，関数名そのままと頭にXを付けた名前になっています。いったいどちらを使えばいいのでしょうか？

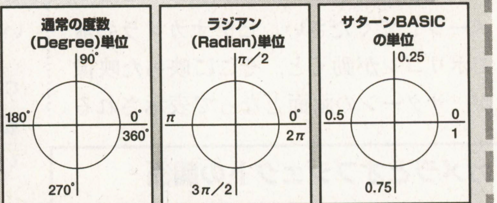
多くのBASIC言語では，角度の指定に“ラジアン”という，「1周＝2π」で表す単位が使われています。

サターンBASICでも，SIN／COS／TANでは他のBASICと同様にラジアンを用います。しかし，ポリゴン関係の命令などでは，角度指定を「1周＝1.0」となる独自の単位で行ないます。

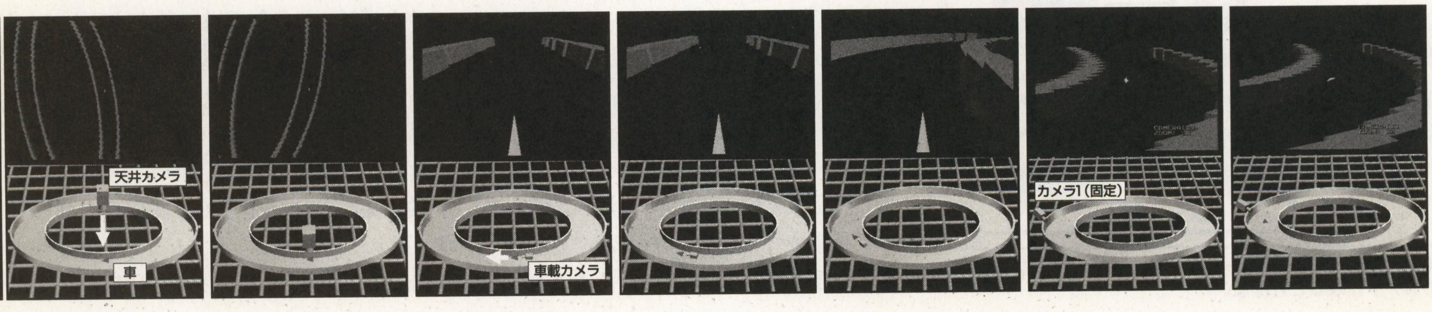
XSIN／XCOS／XTANなどは，この「1周＝1.0」の方式で角度を指定します。サターンBASICでポリゴンを扱う場合に三角関数を使いたければ，こちらを使うほうが単位が統一されていて楽なわけです。

私は最初このXSINの存在を知らず，SINを使って計算していました。今月のサンプルからXSINに変えてみたところ，速度に大きく影響がでました。

おそらく精度が異なるのだと思いますが，ゲームに使うならXCOS／XSIN／XTANを使うほうが高速でおすすめです。たぶん，SIN／COS／TANは他機種からの移植などのために用意されていると思います。



これが3Dドライブだ！



がガタついて見える場合もあります。

どんなポリゴンも表示すればいいわけではない

サターンBASICの優れている点として，「ポリゴンを何でもかんでも表示すればいい」としていないことがあります。つまり，カメラとの位置関係で，あまりに遠いポリゴンや近いポリゴンを表示しないように設定できるわけです。こうすることで，不必要なポリゴンを省き，描画を高速することが可能になります。

この範囲の調節には，「SETDISP」と「SPRWINDOW」という命令を使います。くわしくは，第5図を参照してください。

サターンBASICの実力を見よ！これが3Dドライブ・ゲームだ！

さて，今月紹介した“カメラを動かす命令”を使い，『簡易版3Dドライブ・ゲーム』をサンプルとして作ってみました。

プログラムを入力して実行すると，コース全体を見渡す映像が表示されます（上空からまわりながら天井カメラが降りてくる)。そして，自機後方からの視点で落ち着きます。下の連続写真は，上部が実際の画面表示，下部がそのときのカメラと車の位置関係を示しています。

コントロール端子1に接続したパッドの左右がハンドル，[A]ボタンで加速，[B]ボタンで減速の操作を行なってください。コースを3周すると，それまで走行したようすがリプレイとして表示されます。

非常に簡単に作ったため，他の車がいなかったり，ゲーム性を持たせることなどは考慮していません。しかし，スムーズに動くようすからも，サターンBASICの持つすばらしい実力はわかってもらえると思います。

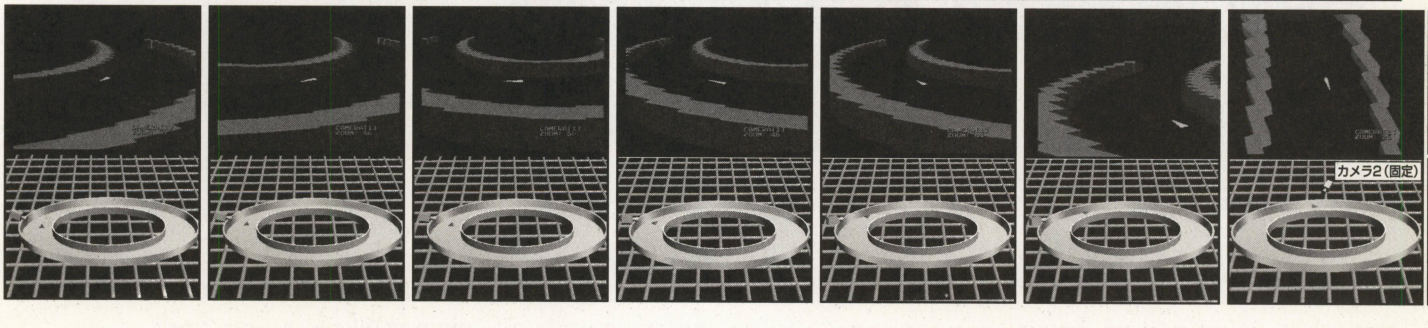
ぜひ，あなたも3Dゲーム・プログラミングに挑戦してみてください。それでは，また来月。

《リスト2》『簡易版3Dドライブ・ゲーム』のプログラム・リスト

```
100 SCREEN 0,,,-1
110 SETDISP 7:'近くのポリゴンも表示
120 PRIORITY 4,7:'文字をポリゴンより前に表示
130 DIM RX(50000),RZ(50000),RT(50000):'リプレイデータ格納用
140 DIM CX(3),CY(3),CZ(3):'カメラの位置
150 '●自機の作成
160 SETVERTEX,4,READ :'頂点の読み込み
170 SETPOLYGON,3,0,,(0,1,2),,(0,1,3),,(0,2,3):'ポリゴン設定
180 SETATR,3,(4,0,3,0,RGB(30,30,30),72):'色設定
190 OBJ(1,0)=4:OBJATR 1,0,0:'オブジェクト割り当て
200 OBJROT 1,,.25:'向きを変える
210 OBJ(1,2)=&B1:'衝突判定グループの設定
220 OBJ(1,61)=2:'衝突範囲の設定
230 '●コース作成
240 SETPFONT 2,4,(1,1,3),RGB(10,10,30):'コース用の直方体作成
250 FOR I=2 TO 201:'直方体を200個用意
260   OBJTYPE I,4:OBJATR I,1,1
270   OBJ(I,60)=&B1:OBJ(I,2)=&B1
280   OBJ(I,61)=30
290 NEXT I
300 FOR I=0 TO 99:'楕円の形に直方体を並べる
310   OBJROT I*2+2,,-I/100:OBJROT I*2+3,,-I/100
320   X=XCOS(I/100)*1500:Z=XSIN(I/100)*500
330   OBJPOS I*2+2,X,0,Z
340   X=XCOS(I/100)*1800:Z=XSIN(I/100)*800
350   OBJPOS I*2+3,X,0,Z
360 NEXT I
370 '●画面の設定
380 OBJPOS 1,0,0,650:'スタート位置に自機配置
390 SPRWINDOW,,,,5000:'ポリゴンの見える範囲を制限
400 CAMERA (-20,-2000,650) TO (-20,1000,650)
410 SETPERS 90:'カメラの画角を90度に
420 '●コース上から回りながら接近
430 FOR I=0 TO 200
440   OBJ(0,9)=I/100-.25:'だんだん降りてくる
450   OBJ(0,5)=2000-I*9.8:'回転用
460   VSYNC :'時間待ち
470 NEXT I
480 SPRWINDOW,,,,500:'ポリゴンの見える範囲を制限
490 '●視点をゲーム中のものに変える
500 FOR I=0 TO 34
510   OBJ(0,8)=(50-I)/200:'カメラの向きを上にあげる
520 VSYNC :'時間待ち
530 NEXT I
540 '●変数初期設定
550 MX=0:MZ=650:MT=.25:SP=0:I=0:FL=0
560 OBJ(1,60)=&B1:'当たり判定開始
570 '●メインルーチン
580 S=PAD(0,1):'パッド1内容読みだし
590 SP=SP+((S AND &H400)=0 AND SP<>0)*SGN(SP)+((S AND &H100)<>0 AND SP<>0)*SGN(SP)*3-((S AND
&H400)<>0):'速度調整
600 MT=MT+(((S AND &H4000)<>0)-((S AND &H8000)<>0))*.0055:'方向調整
610 MX=MX+XSIN(MT)*SP/10:'自機の座標計算
620 MZ=MZ+XCOS(MT)*SP/10
630 VSYNC :'時間待ち
640 OBJPOS 1,MX,,MZ:'自機表示位置変更
650 OBJ(1,9)=MT:'自機角度変更
660 OBJ(0,9)=-MT:'カメラ角度変更
670 OBJPOS 0,-MX+XSIN(MT)*20,,-MZ+XCOS(MT)*20:'カメラ位置を自機の後方に
680 J=I MOD 50000:RX(J)=MX:RZ(J)=MZ:RT(J)=MT:'リプレイ用データ処理
690 I=I+1
700 IF MX>0 AND ABS(MZ)<50 THEN IF (FL MOD 3)=0 THEN FL=FL+1 ELSE IF (FL MOD 3)=2 THEN FL=FL-1
710 IF MX<0 AND ABS(MZ)<50 AND (FL MOD 3)=1 THEN FL=FL+1:'周回判定
720 IF ABS(MX)<50 AND MZ>0 AND (FL MOD 3)=2 THEN FL=FL+1
730 IF FL=3*3 THEN GOTO 840:'3周で終わり
740 IF OBJ(1,62)<>-1 THEN GOSUB 760:'コースに衝突？
750 GOTO 580
760 '●コースに衝突した処理
770 MX=MX-XSIN(MT)*SP:'自機を後ろに弾く
780 MZ=MZ-XCOS(MT)*SP
790 OBJ(OBJ(1,63),60)=&B1:'衝突判定を再開
800 OBJ(1,60)=&B1:'衝突判定を再開
810 IF OBJ(1,62)<>-1 THEN GOTO 770:'衝突しなくなるまでループ
820 SP=0:'速度を0に
830 RETURN
840 '●リプレイ
850 SPRWINDOW,,,,1500:'ポリゴンの表示範囲変更
860 J=I MOD 50000:IF I>=50000 THEN I=(I+1) MOD 50000 ELSE I=0:'リプレイ開始位置の特定
870 L=I
880 CX(0)=0:CY(0)=-500:CZ(0)=900:'カメラ0の位置
890 CX(1)=2000:CY(1)=-100:CZ(1)=0:'カメラ1の位置
900 CX(2)=0:CY(2)=-700:CZ(2)=-650:'カメラ2の位置
910 CX(3)=-1400:CY(3)=-200:CZ(3)=0:'カメラ4の位置
920 CN=0:'カメラ番号
930 VSYNC :'時間待ち
940 OBJ(1,9)=RT(I):'自機の向きを合わせる
950 OBJPOS 1,RX(I),0,RZ(I):'自機の位置を合わせる
960 DI=XDIST(CX(CN)-RX(I),CY(CN),CZ(CN)-RZ(I)):'カメラと自機との距離を計算
970 K=(20000/DI):IF K<25 THEN K=25 ELSE IF K>160 THEN K=160:'距離の応じて画角を計算
980 CAMERA (CX(CN),CY(CN),CZ(CN)) TO 1:'カメラを自機に向ける
990 SETPERS K:'画角を変える
1000 LOCATE 25,22:PRINT "CAMERA[";MID$(STR$(CN),2);"]";:LOCATE 25,23:PRINT "ZOOM:";INT(K);"  ";
1010 DI=32767
1020 FOR K=0 TO 3
1030   D2=XDIST(CX(K)-RX(I),0,CZ(K)-RZ(I)):IF DI>D2 THEN CN=K:DI=D2:'自機に一番近いカメラを選択（
高さ無視)
1040 NEXT K
1050 I=(I+1) MOD 50000
1060 IF I<>J THEN GOTO 930:'リプレイデータの終わりまでループ
1070 '●操作待ち
1080 LOCATE 10,11:PRINT "RESTART: [A]";
1090 LOCATE 10,13:PRINT "DEMO:    [B]";
1100 S=PAD(0,1):IF (S AND &H500)=0 THEN GOTO 1100:'ボタン入力待ち
1110 CLS :'文字消去
1120 IF (S AND &H400)<>0 THEN GOTO 380:'メインに戻る
1130 I=L:GOTO 900:'リプレイに戻る
1140 '●自機頂点データ
1150 DATA 0,0,20 ,5,0,-20 ,-5,0,-20 ,0,-5,-20
```

プログラム入力方法

サターンに『サターンBASIC』のCD-ROMをセットして電源を投入します。サターンBASICが起動したら，キーボードからプログラム・リストを入力してください（注釈は入力する必要はない)。また，パソコンと接続している場合，パソコンでプログラムを入力し，サターンに転送して実行することもできます。

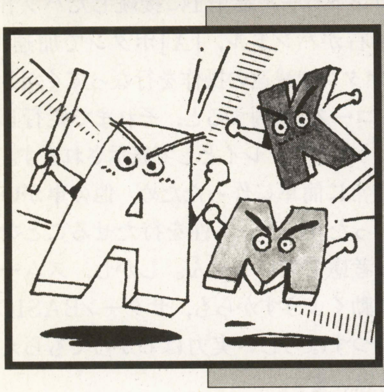


実際の画面

位置関係

エントリーNo.⑫-1

セガサターン（GAME BASIC for SEGA SATURN）用



迫り来るアルファベットを入力するゲーム

アルファベットバスターズ

渡辺　一男（33歳）

▶内　容

暗闇からやってくるアルファベット軍団をやっつけるゲームです。

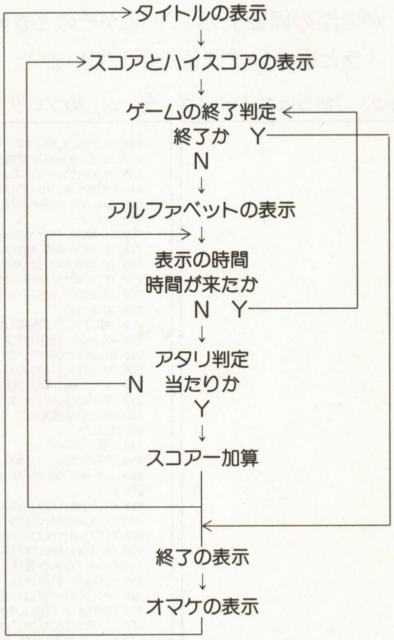
▶遊びかた＆操作法

画面から出てくるアルファベットと同じキーを押して消します。キーボードがないとちょっとつらいかもしれませんが，パットでもいけるでしょう。

▶改　造

オマケの部分をなくせば，半分のリストでできますが，面白さも半分かな。

770行から1010行までと，DATA文を入力しなければOKです。



《第1図》フローチャート

《第1表》変数表

SC	……………スコア
HS	……………ハイスコア
C	……………オブジェの奥行き
E	……………ゲームの回数
S	……………ゲームの難易度
P	……………キー入力の受付時間

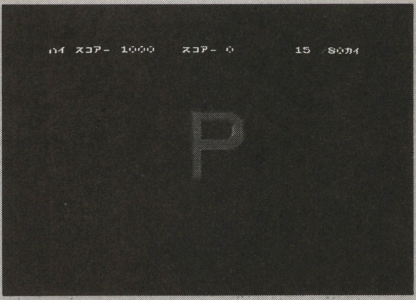
CHECKER FLAG

Dr.D：シンプルで見やすいプログラムなので，サターンベーシックでプログラムを組むときの参考になるな。

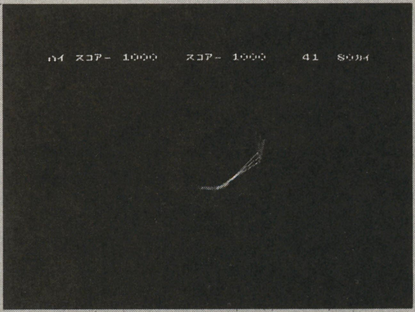
編：もう少しゲーム的な要素がほしいけど，今後のみなさんの投稿に期待しましょう。

影：パッドで遊ぶと結構難しくていいかも。

▲《写真1》サターンの機能を生かしたキーボード練習ソフト



▲《写真2》迫ってくるアルファベットと同じキーを押そう。CAPSはロックしておこう。



▲《写真3》点数が上がるとアルファベットが回転する

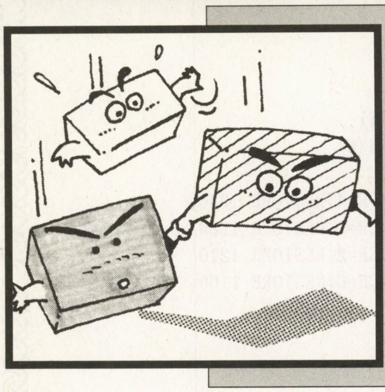
★《OVER FLOW》寒い日も多くなってきましたが，みなさんいかがお過ごしでしょうか。暮らしのパートナーOVER FLOWのコーナーです。みなさんの投稿で成り立っている当コーナーでは365日お便りを募集中です。官製はがきか愛読者カードの記事欄をご利用ください。投稿をお待ちしています～♪

『アルファベット　バスターズ』のプログラム・リスト

```
100 SC=0:HS=1000
120 GOSUB 600
140 CC=1
150 S=S+1
170 C=500:E=E+1:SCREEN 0
180 '*** ｽｺｱｰ ﾄ ﾊｲｽｺｱｰ ﾋｮｳｼﾞ ***
190 LOCATE 15,0:PRINT "ｽｺｱｰ";SC
200 IF SC>HS THEN HS=SC
210 LOCATE 0,0:PRINT "ﾊｲ ｽｺｱｰ";HS
220 '*** ｹﾞｰﾑ ﾉ ｼｮｳﾘｮｳ ﾊﾝﾃｲ ***
230 IF E=81 THEN 731
240 LOCATE 27,0:PRINT E;"/80ｶｲ"
250 '*** ｲﾛ ﾉ ｻｸｾｲ ***
260 T=INT(RND(100))
270 IF T<65 THEN 260
280 IF T>90 THEN 260
290 CO=INT(RND(3))
300 IF CO=0 THEN CO=RGB(20,0,0)
310 IF CO=1 THEN CO=RGB(0,20,0)
320 IF CO=2 THEN CO=RGB(0,0,20)
330 '*** ﾎﾟﾘｺﾞﾝ ﾉ ｻｸｾｲ ***
350 SETPFONT 1,T,(1,1,1,0,0,0),CO
360 '*** ﾋｮｳｼﾞ ﾎｳﾎｳ ***
370 FOR D=0 TO 600
400 C=C-CC
410 OBJ(1,@XP)=0,0,C
420 IF S>10 THEN OBJTURN 1,,,&H0.05
430 IF S>20 THEN OBJTURN 1,,&H0.05
440 IF S>30 THEN OBJTURN 1,&H0.05
450 IF S>40 THEN CC=3
460 IF S>50 THEN CC=6
470 IF S>60 THEN CC=9
480 '*** ｱﾀﾘ ﾊﾝﾃｲ ***
481 P=0
490 P=P+1
500 I$=INKEY$
510 IF I$="" THEN 530 ELSE I=ASC(I$)
520 IF I=T THEN 570
530 I=0
540 IF P=10 THEN 550 ELSE 490
550 NEXT D
560 GOTO 170
570 SC=SC+100
580 GOTO 150
590 '*** ﾀｲﾄﾙ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ ***
600 SCREEN 0
610 LOCATE 0,0:PRINT "ｱﾙﾌｧﾍﾞｯﾄ ﾊﾞｽﾀｰｽﾞ"
620 ZOOM 4,2,2
630 LOCATE 3,12:PRINT "PUSH ANY KEY";
640 I$=INKEY$
650 IF I$="" THEN 640 ELSE 680
680 CLS
690 LOCATE 5,5:PRINT "STRAT!!"
700 FOR A=0 TO 100000
710 NEXT A
720 RETURN
730 '*** ｹﾞｰﾑ ﾉ ｼｭｳﾘｮｳ ***
731 FOR A=0 TO 130000:NEXT A
740 SCREEN 0
750 ZOOM 4,2,2
760 LOCATE 5,5:PRINT "STOP!!"
770 FOR A=0 TO 130000
780 NEXT A
790 '*** ｵﾏｹ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ ***
800 CLS
810 E=0:S=0
820 LINE (20,140)-(88,200),15,BF
830 ZOOM 4,3,3
840 RESTORE 1050
850 FOR Z=1 TO 11
860 READ A
870 READ B
880 READ C$:C=VAL("&H"+C$)
890 LOCATE A,B:PRINT CHR$(C)
900 NEXT Z
910 IF SC<6400 THEN D=5:CR=4:RESTORE 1340
920 IF SC>6300 THEN D=6:CR=5:RESTORE 1280
930 IF SC>7000 THEN D=7:CR=2:RESTORE 1210
940 IF SC>7500 THEN D=5:CR=6:RESTORE 1160
950 COLOR CR
960 FOR Z=1 TO D
970 READ A
980 READ B
990 READ C$:C=VAL("&H"+C$)
1000 LOCATE A,B:PRINT CHR$(C)
1010 NEXT Z
1020 SC=0
1030 I$=INKEY$
1040 IF I$="" THEN 1030 ELSE 120
1050 DATA 9,0,C6
1060 DATA 9,1,DD
1070 DATA 9,2,C3
1080 DATA 9,3,B2
1090 DATA 9,4,BC
1100 DATA 9,5,AE
1110 DATA 0,5,DC
1120 DATA 1,5,C0
1130 DATA 0,6,C5
1140 DATA 1,6,CD
1150 DATA 2,6,DE
1160 DATA 5,1,D2
1170 DATA 5,2,B2
1180 DATA 5,3,BC
1190 DATA 5,4,DD
1200 DATA 6,3,DE
1210 DATA 5,1,BC
1220 DATA 5,2,AE
1230 DATA 5,3,B3
1240 DATA 5,4,B7
1250 DATA 5,5,AD
1260 DATA 5,6,B3
1270 DATA 6,1,DE
1280 DATA 5,1,C1
1290 DATA 5,2,AD
1300 DATA 5,3,B3
1310 DATA 5,4,B7
1320 DATA 5,5,AD
1330 DATA 5,6,B3
1340 DATA 5,1,BC
1350 DATA 5,2,AE
1360 DATA 5,3,B7
1370 DATA 5,4,AD
1380 DATA 5,5,B3
```

★つぐ美があらわれた！かげがあらわれた！コマンド？（東京都小金井市・きりまけい？歳）……【**編**：＞げんこうをわたす。**Dr.D**：＞ごしょくをさがす。**影**：＞かげは256のダメージをうけた！**つぐ美**：＞かげさんにつぐみちゃんぱんち！**影**：は？それじゃ負けて…ぐはぁ！】

Windows95/98(Visual Basic V4.0)用



ブロックの形をぴったり合わせて消していこう

きかきか

佐藤　英嗣(28歳)

内　容

落ちものパズルです。テトリス以来の形を合わせるモノを目指したのですが，出来上がってみると，あまりの難しさに絶句。ブロックに色をつけたり，回転方法を変えたりして，なんとか遊べるモノができました。

遊びかた

スタートすると，上のサブ画面に5組のブロックが表示されます。カーソルを移動して1組選択すると，それがメイン画面の降下ブロックになります。

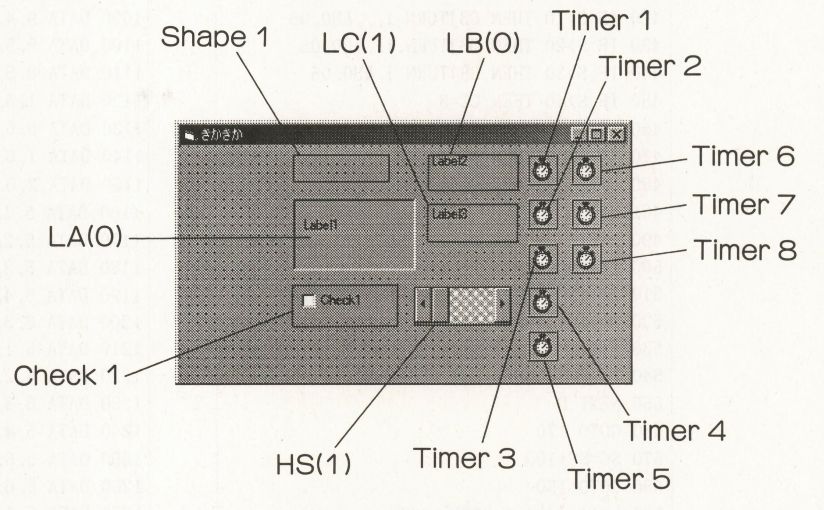
ブロックを移動&回転して下のブロックとピタッと合うように合体します。横一列をそろえると，ブロックが消えて得点が入ります。上まで積み上がるとゲーム・オーバーです。

高得点を狙うなら連続消しをしましょう。中央の1列（別に中央でなくてもいいけど)を除いた4列を高く積み上げて，最後に中央の列に連続してブロックを落として消していきます。

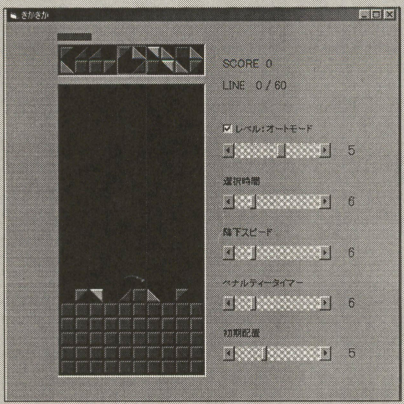
すると得点が倍々に最高3万点までアップします。

操作方法

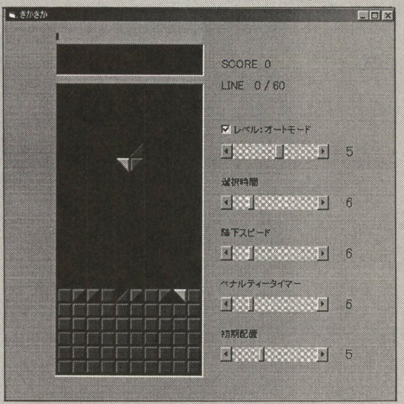
最初は設定モードになっているので，難易度を調整します。オートモードをチェックすると，難易度がゲーム中に変化



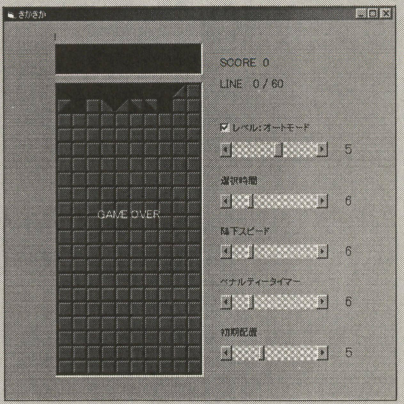
《第1図》Formの配置図



▲《写真1》まずは落とすブロックを選ぶ



▲《写真2》回転や横移動させて，下のブロックとぴったり合わせると消すことができる



▲《写真3》ブロックが上まで積み上がるとゲーム・オーバー

★最近，つかれてませんか(2とおり)？（秋田市・梁田洋志20歳）……【影：そうなんだよ，最近なんか憑かれてて。このへんが重くて重くて。つぐ美：日ごろの行ないが悪いからそういうことに…。影：いや，憑いてるのは何年たっても年をとらない妖怪T…。つぐ美：そう(-_-メ)。】

します。

チェックを外してマニュアルにすると，4本のスクロールバーを個々に設定できるようになり，ゲーム中の難易度は固定されます。

テンキーの[0]でゲーム・スタートすると，選択モードになるので，方向キーの左右でカーソルを移動し，テンキーの[5]で決定します。

降下中モードでは，方向キーの左右と下でブロック移動，上はキャンセルボタン，テンキーの[5]で強制降下，[4]&[6]で左右回転になります。ゲーム中テンキーの[0]でポーズ状態になり，もう1回押すとゲームが再開，ポーズ中に[F1]キーならゲームを終了して設定モードになります。

プログラムのしくみ

きかきかは基本的にKeyDownイベントを中心に構成されています。それぞれの処理については，コードに簡単な説明がついているので参照してください。

表示関係については，MA0またはMA2の2次元配列に置かれた数をもとにラインメソッドで直接ブロックを描いています。

0……表示なし（何もない）
1……表示なし（ブロックとしては存在する）
2……左下がりの三角形（赤）
3……右下がりの三角形（黄）
4……左上がりの三角形（黄緑）
5……右上がりの三角形（暗赤）
6……四角形（青）（合体していない）
7……四角形（青）（合体後）
8……四角形（赤）（合体後）
9……四角形（黄）（合体後）

《第1表》プロパティの設定

フォームの設定	
Caption	きかきか
スクロールバーの設定	
HS	
Index	1
ピクチャの設定	
Pi	
Index	0
ラベルの設定	
LA	
Index	0
LC	
Index	1
LB	
Index	0

上記の数に＋10すると赤，＋20で白，＋30で灰色の表示になります。

降下ブロックおよび合体対象のブロックには1から6を使用し，両者の合計が7（例えば2と5）ならば合体可能と判断し，7から9のブロックに変わります。

入力方法

まず，フォームにコントロールを貼り付けます。プロパティの設定はほとんどコード内で設定していますので，配置場所も大きさも適当でかまいませんが，オブジェクト名とインデックスは，しっかり設定してください（**第1表**）。あとはコードを入力すればOKです。長いので，間違えないようにしてください。

改造について

簡単な改造例：①ハイスコアを記録できるようにする。②ゲームクリア条件を変更できるようにする。

CHECKER FLAG

影：難しい！
編：落ち着いて考えるとおもしろいですね。
Dr.D：操作系がいかんのぉ。どうしてカーソル・キーとテンキーに分ける必要があるのかな？　慣れないと間違えて押してあっという間にゲーム・オーバーじゃ。

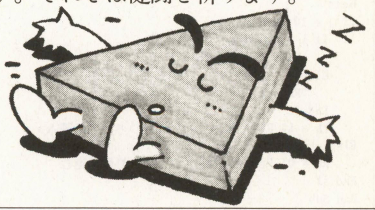
中規模な改造：ラインメソッドによる描画をビットマップにする。さらに，背景に女の子の絵でも描いちゃおう。

大規模な改造：思いきって対戦型にする。対人，対CPUが選べるといいな。

簡単な攻略法

きかきかは，5種類の中から降下ブロックを選ぶことができますが，この5種はメイン画面上のブロックにそれぞれ対応しています。だから適当に選んでも，どこかにはピタッとハマるわけですが，それよりも逆にメイン画面からたどっていくほうが簡単です。

メイン画面で，左から黄と赤のブロックが並んでいたら，それに対応するブロック（この場合，黄緑と暗赤）が，左回転に並んでいるブロックを探して選択します。あとは所定の場所に落とすだけ。慣れてくると色よりも形を見て，何色のブロックが必要か判断できるようになります。それでは健闘を祈ります。



『きかきか』のプログラム・リスト

```
Dim MA0(1 To 10, 20) As Integer 'メイン画面マトリクス
Dim MA1(1 To 10, 20) As Integer 'メイン画面マトリクス（表示中）
Dim MA2(1 To 10, 1 To 2) As Integer 'サブ画面マトリクス
Dim GM As Integer 'ゲームモード（０＝初期設定中、１＝降下ブロック選択中、２＝ブロック降
下中、３＆４＝ポーズ中、５＆６＝処理中）
Dim SC As Long 'スコア
Dim SU As Integer 'スコア増加分
Dim LN As Integer '消去ライン数（累計）
Dim LE As Integer 'ゲームクリア必要ライン数（初期設定＝６０）
Dim LV(1 To 5) As Integer '難易度レベル（１＝オート、２＝降下ブロック選択時間、３＝降下
スピード、４＝ペナルティータイマー、５＝初期配置）
Dim BD As Integer '降下ブロック数（累計）
Dim FL As Integer 'フリッカライン（点滅するラインのＹ座標）
Dim FN As Integer 'フリッカライン数（２ないし１本）
Dim PN As Integer 'ペナルティー数
Dim TP(1 To 3) As Integer 'ポーズ中タイマー状態記憶メモリ
Dim GF As Single  '選択時間ゲージ増加量
Dim KX As Integer '降下ブロック座標Ｘ（４つのブロックの中の、左上のブロックの座標）
Dim KY As Integer '降下ブロック座標Ｙ
Dim CX As Integer 'カーソル位置Ｘ（１から５）
Dim RE As Integer '連続消し数
```

```
Dim TC1 As Integer 'タイムカウンタ（降下ブロック選択時間）
Dim TC11 As Integer 'カウンタＵＰ値（降下ブロック選択時間）
Dim TC2 As Integer 'タイムカウンタ（降下スピード）
Dim TC21 As Integer 'カウンタＵＰ値（降下スピード）
Dim TC3 As Integer 'タイムカウンタ（ペナルティー）
Dim TC31 As Integer 'カウンタＵＰ値（ペナルティー）
Dim TC4 As Integer 'タイムカウンタ（フリッカ）
Dim TC5 As Integer 'タイムカウンタ（ポーズ脱出）
Dim TC6 As Integer 'タイムカウンタ（ゲームオーバー）
Dim TC7 As Integer 'タイムカウンタ（エンディング）
Private Sub GMExit()
'ポーズ状態からゲームを終了して設定モードに移行します
LA(0).Caption = "PRESS TEN KEY 0": Shape1.Width = 0: BD = 0
AutoLV '難易度を設定＆表示します
GM = 0
End Sub
Private Sub PauseOut()
'ポーズ状態からゲームを再開します
GM = GM + 2: LA(0).Visible = False
TC5 = 0: Timer5.Enabled = True 'ポーズ脱出タイマーを起動
End Sub
```

★お姉様が「葉書を出せ」とのことで僭越ながらお葉書を出させていただきました。満足でございましょうか？（東京都町田市・**ばーん？22歳**）……【**影**：……お姉様って誰？そんな人はここにはいな…ぐはっ！**つぐ美**：あはは。あと500枚ぐらい送ってくれると嬉しいかな(笑)。】

```
Private Sub Pause()
'ゲームを中断してポーズ状態にします
GM = GM + 2: TP(1) = 0: TP(2) = 0: TP(3) = 0
If Timer1.Enabled = True Then
    Timer1.Enabled = False: TP(1) = 1
End If
If Timer2.Enabled = True Then
    Timer2.Enabled = False: TP(2) = 1
End If
If Timer3.Enabled = True Then
    Timer3.Enabled = False: TP(3) = 1
End If
Pi(0).Refresh: Pi(3).Refresh: LA(0).Caption = "PAUSE": LA(0).Top = 20 * 9 - 19 + 10
LA(0).Visible = True
End Sub
Private Sub ScoreB()
'スコアとライン表示を更新し、エンディングへ向かうかどうか判定します
SC = SC + SU: LB(0).Caption = "SCORE  " & SC
LN = LN + 1: LB(1).Caption = "LINE   " & LN & " / " & LE
If LN = LE Then
    Timer3.Enabled = False
    For i = 1 To 10
        For j = 1 To 20
            Byouga i, j, MAO(i, j) + 20, 1 'Pi(1)への描き込み（白色で）
            Byouga i, j, MAO(i, j), 2 'Pi(2)への描き込み
        Next j
    Next i
    TC7 = 0: Timer7.Enabled = True 'エンディング開始
Else
    Penalty 'ペナルティー処理に進む
End If
End Sub
Private Sub Flicker(ByVal i As Integer)
'フリッカライン上の色を（原色から白色あるいは、その逆）にします（i=0なら消去）
For j = 1 To 10
    For k = FL To FL + FN - 1
        If i = 0 Then
            MAO(j, k) = 0
        ElseIf MAO(j, k) >= 20 Then
            MAO(j, k) = MAO(j, k) - 20
        Else
            MAO(j, k) = MAO(j, k) + 20
        End If
    Next k
Next j
HyoujiM 'メイン画面に表示
End Sub
Private Sub ScoreA()
'スコアの増加分を決め、フリッカ処理を開始します
If RE >= 10 Then
    SU = 30000
Else
    SU = 2 ^ (RE - 1) * 100
End If
LA(0).Caption = SU
If FN = 1 Then
    LA(0).Top = FL * 20 - 19
Else
    LA(0).Top = FL * 20 - 19 + 10
End If
TC4 = FN + 12: Timer4.Enabled = True 'フリッカ処理開始
Flicker 1 'フリッカ（最初の1回）
End Sub
Private Sub LineCheck(ByVal i As Integer)
'横1列がそろったかどうか判定し、そろっていればスコア処理Aに進みます
j = 0
For k = 1 To 10
    If MAO(k, i) >= 7 And MAO(k, i) <= 9 Then
        j = j + 1
    End If
Next k
If j = 10 Then
    If i = 20 Then
        FN = 1: PN = PN - 1
    Else
        FN = 2
    End If
    FL = i: RE = RE + 1: ScoreA 'スコア処理A
Else
    RE = 0: Penalty 'ペナルティー処理に進む
End If
End Sub
Private Sub Gattai()
'ブロックが合体可能なら、合体してラインチェックに、不可ならキャンセル処理に進みます
GM = 5: Timer2.Enabled = False
If MAO(KX, KY + 1) + MAO(KX, KY + 2) = 7 And MAO(KX + 1, KY + 1) + MAO(KX + 1, KY + 2) =
 7 Then
    For i = KX To KX + 1
        If MAO(i, KY + 2) = 2 Or MAO(i, KY + 2) = 5 Then
            MAO(i, KY + 2) = 8
        ElseIf MAO(i, KY + 2) = 3 Or MAO(i, KY + 2) = 4 Then
            MAO(i, KY + 2) = 9
        Else
            MAO(i, KY + 2) = 7
        End If
        MAO(i, KY + 1) = MAO(i, KY): MAO(i, KY) = 0
    Next i
    HyoujiM 'メイン画面に表示
    LineCheck KY + 2 'ラインチェック
Else
    CancelB 'キャンセルボタン
End If
End Sub
Private Sub CancelB()
'キャンセルされたブロックが画面の上方に消えていきます
GM = 5: RE = 0: Timer2.Enabled = False
For i = KX To KX + 1
    For j = KY To KY + 1
        MAO(i, j) = MAO(i, j) + 10
    Next j
Next i
HyoujiM 'メイン画面に表示
Do While KY >= 1
    For k = KX To KX + 1
        MAO(k, KY - 1) = MAO(k, KY): MAO(k, KY) = MAO(k, KY + 1): MAO(k, KY + 1) = 0
    Next k
    HyoujiM 'メイン画面に表示
    KY = KY - 1
Loop
MAO(KX, 1) = 0: MAO(KX + 1, 1) = 0
HyoujiM 'メイン画面に表示
PN = PN + 1: Penalty 'ペナルティー処理に進む
End Sub
Private Sub DownB()
'降下ブロックを合体判定位置まで強制的に降下させます
Do While MAO(KX, KY + 2) = 0
    Down1 '1段降下
Loop
Gattai '合体判定 & 処理
End Sub
Private Sub Down1()
'降下ブロックを1段降下させます
For i = KX To KX + 1
    For j = 2 To 1 Step -1
        MAO(i, KY + j) = MAO(i, KY + j - 1)
    Next j
    MAO(i, KY) = 0
Next i
KY = KY + 1
HyoujiM 'メイン画面に表示
End Sub
Private Sub MVDown()
'降下ブロックを2段降下させます
For i = 1 To 2
    If MAO(KX, KY + 2) = 0 Then
        Down1 '1段降下
    Else
        Gattai '合体判定 & 処理
        Exit Sub
    End If
Next i
End Sub
Private Sub TRight()
'降下ブロックを右回転します
i = MAO(KX, KY): MAO(KX, KY) = MAO(KX, KY + 1): MAO(KX, KY + 1) = MAO(KX + 1, KY + 1)
MAO(KX + 1, KY + 1) = MAO(KX + 1, KY): MAO(KX + 1, KY) = i
HyoujiM 'メイン画面に表示
End Sub
Private Sub TLeft()
'降下ブロックを左回転します
i = MAO(KX, KY): MAO(KX, KY) = MAO(KX + 1, KY): MAO(KX + 1, KY) = MAO(KX + 1, KY + 1)
MAO(KX + 1, KY + 1) = MAO(KX, KY + 1): MAO(KX, KY + 1) = i
HyoujiM 'メイン画面に表示
End Sub
Private Sub MVRight()
'降下ブロックを右に2回移動します
If KX < 9 Then
    If MAO(KX + 2, KY + 1) = 0 Then
        For i = 1 To 2
            For j = KY To KY + 1
                For k = 2 To 1 Step -1
                    MAO(KX + k, j) = MAO(KX + k - 1, j)
                Next k
                MAO(KX, j) = 0
            Next j
            KX = KX + 1: HyoujiM 'メイン画面に表示
        Next i
    End If
End If
End Sub
Private Sub MVLeft()
'降下ブロックを左に2回移動します
If KX > 1 Then
    If MAO(KX - 2, KY + 1) = 0 Then
        For i = 1 To 2
            For j = KY To KY + 1
                For k = -1 To 0
                    MAO(KX + k, j) = MAO(KX + k + 1, j)
                Next k
                MAO(KX + 1, j) = 0
            Next j
            KX = KX - 1: HyoujiM 'メイン画面に表示
        Next i
    End If
End If
End Sub
Private Sub Kettei()
'カーソル位置の選択ブロックを降下ブロックに配置します
Timer1.Enabled = False: i = CX * 2 - 1
MAO(5, 1) = MA2(i, 1): MAO(6, 1) = MA2(i + 1, 1): MAO(5, 2) = MA2(i, 2): MAO(6, 2) = MA2
(i + 1, 2)
HyoujiM 'メイン画面に表示
Pi(3).Refresh: KX = 5: KY = 1
If LV(3) > 0 Then
```


★このアンケートハガキは切り取りやすかった。なぜだろうか？それは気のせいだろうか？（大阪府交野市・**佐藤晋也13歳**）……**【影：ピロリロリ～♪ベーマガ愛読ポイント1獲得。佐藤くんはレベルが上がった。ハガキ切り職人技能が2上がった。……ということだ。精進するように。】**

```
    TC21 = 32 - LV(3): TC2 = 0: Timer2.Enabled = True '降下スピードタイマーを起動
End If
GM = 2
End Sub
Private Sub MVCRight()
'カーソルを右に移動します
If CX < 5 Then
    CX = CX + 1: HyoujiC 'カーソルの表示
End If
End Sub
Private Sub MVCLeft()
'カーソルを左に移動します
If CX > 1 Then
    CX = CX - 1: HyoujiC 'カーソルの表示
End If
End Sub
Private Sub HyoujiC()
'カーソルを表示します
For i = 0 To 160 Step 40
    Pi(3).Line (i, 0)-(i + 41, 41), RGB(0, 0, 150), B
    Pi(3).Line (i + 1, 1)-(i + 40, 40), RGB(0, 0, 150), B
Next i
j = CX * 40 - 40
Pi(3).Line (j, 0)-(j + 41, 41), RGB(255, 0, 0), B
Pi(3).Line (j + 1, 1)-(j + 40, 40), RGB(255, 0, 0), B
End Sub
Private Sub KHaich()
'サブ画面に降下ブロックの候補を作成し、降下ブロック選択タイマーを起動します
'候補ブロックはメイン画面上の５組のブロックにピタっと合うように作成しますが、
'そのままだとすぐにバレるので、ランダムに入れ替えて、さらに回転させます

AutoLV '難易度を設定＆表示します
TC31 = 35 - LV(4): BD = BD + 1
Dim a(1 To 5) As Integer, b(4) As Integer
For i = 1 To 5
    Do
        j = Int(5 * Rnd + 1)
    Loop While a(j) > 0
    a(j) = i
Next i
For k = 1 To 5
    m = k * 2 - 1: n = 1
    Do While MA0(m, n) = 0
        n = n + 1
    Loop
    b(0) = 7 - MA0(m, n): b(3) = 7 - MA0(m + 1, n): b(4) = b(0)
    Do
        p = 0: b(1) = Int(6 * Rnd + 1): b(2) = Int(6 * Rnd + 1)
        For q = 0 To 3
            If b(q) = b(q + 1) And (b(q) = 1 Or b(q) = 6) Then
                p = p + 1
            End If
        Next q
    Loop While p <> 0
    r = a(k) * 2 - 1
    MA2(r, 1) = b(1): MA2(r + 1, 1) = b(2): MA2(r + 1, 2) = b(3): MA2(r, 2) = b(4)
Next k
For s = 1 To 9 Step 2
    t = Int(3 * Rnd + 1)
    For u = 1 To t
        v = MA2(s, 1): MA2(s, 1) = MA2(s + 1, 1): MA2(s + 1, 1) = MA2(s + 1, 2)
        MA2(s + 1, 2) = MA2(s, 2): MA2(s, 2) = v
    Next u
Next s
HyoujiS 'サブ画面に表示
CX = 3: HyoujiC 'カーソルの表示
Shape1.Width = 0
If LV(2) > 0 Then
    TC11 = 165 - LV(2) * 5: TC1 = 0: GF = Pi(o).Width / TC11: Shape1.FillColor = RGB(0,
100, 0)
    Timer1.Enabled = True '降下ブロック選択タイマーを起動
End If
GM = 1
End Sub
Private Sub Penalty()
'ペナルティー（ブロックの底上げ）の処理をします、天井についたブロックは、それ以上底上げ
しません
'降下ブロックの初期配置場所にかかったときは、ゲームオーバーに進みます
If PN < 0 Then
    PN = 0
End If
Do While MA0(5, 2) = 0 And PN > 0
    For i = 1 To 10
        If MA0(i, 1) = 0 Then
            For j = 1 To 19
                MA0(i, j) = MA0(i, j + 1)
            Next j
            MA0(i, 20) = 7
        End If
    Next i
    HyoujiM 'メイン画面に表示
    PN = PN - 1: TC3 = 0
Loop
If MA0(5, 2) <> 0 Then
    Timer3.Enabled = False
    TC6 = 0: Timer6.Enabled = True 'ゲームオーバー開始
Else
    KHaich '降下ブロック選択配置
End If
End Sub
Private Sub GameStart()
'表示を初期化してゲームを開始するための準備を始めます
Randomize
GM = 5
LN = 0: SC = 0: RE = 0: LB(0).Caption = "SCORE  " & SC: LB(1).Caption = "LINE   " & LN &
" / " & LE
For i = 0 To 4
    LA(i).Visible = False
Next i
PiPaint 'メイン画面の初期化
Timer8.Enabled = True 'ゲームスタートタイマーの起動
End Sub
Private Sub AutoLV()
'難易度（レベル）を決定し、ラベルとスクロールバーに表示します
'オートレベルのときは、BD（降下ブロック数の累計）で難易度を決めます
If Check1.Value Then
    i = Int(BD / 75 * 3) + Int((BD Mod 75 + 5) / 5)
    If i > 21 Then
        i = 21
    End If
    i = i + LV(1): LV(2) = i: LV(3) = i: LV(4) = i: LV(5) = LV(1)
End If
For j = 1 To 5
    HS(j).Value = LV(j): LC(j).Caption = LV(j)
Next j
End Sub
Private Sub Byouga(ByVal x As Integer, ByVal y As Integer, ByVal MA As Integer, ByVal p
As Integer)
'ピクチャーボックスPi(p)上のＸＹ座標に、種類ＭＡのブロックを描きます
Dim c1 As Long, c2 As Long, c3 As Long
If MA = 0 Or MA = 1 Or MA = 6 Or MA = 7 Then
    c1 = RGB(100, 100, 255): c2 = RGB(0, 0, 200): c3 = RGB(0, 0, 50)
ElseIf MA = 2 Or MA = 8 Then
    c1 = RGB(255, 0, 0): c2 = RGB(150, 0, 0): c3 = RGB(50, 0, 0)
ElseIf MA = 5 Then
    c1 = RGB(200, 50, 0): c2 = RGB(100, 30, 0): c3 = RGB(30, 10, 0)
ElseIf MA = 3 Or MA = 9 Then
    c1 = RGB(255, 255, 0): c2 = RGB(200, 200, 0): c3 = RGB(100, 100, 0)
ElseIf MA = 4 Then
    c1 = RGB(150, 200, 0): c2 = RGB(100, 150, 0): c3 = RGB(60, 100, 0)
ElseIf MA < 20 Then
    c1 = RGB(255, 0, 0): c2 = RGB(150, 0, 0): c3 = RGB(50, 0, 0): MA = MA - 10
ElseIf MA < 30 Then
    c1 = RGB(220, 220, 220): c2 = RGB(180, 180, 180): c3 = RGB(100, 100, 100): MA = MA -
20
Else
    c1 = RGB(120, 120, 120): c2 = RGB(80, 80, 80): c3 = RGB(50, 50, 50): MA = MA - 30
End If
i = x * 20 - 18: j = y * 20 - 18: k = i + 17: m = j + 17
If MA <= 5 Then
    Pi(p).Line (i, j)-(k, m), RGB(0, 0, 0), BF
    If MA = 2 Then
        Pi(p).Line (i, j)-Step(17, 0), c1
        Pi(p).Line (i, j)-Step(0, 17), c1
        Pi(p).Line (i + 1, j + 1)-Step(15, 0), c1
        Pi(p).Line (i + 1, j + 1)-Step(0, 15), c1
        For n = 2 To 14
            Pi(p).Line (i + 2, j + n)-Step(15 - n, 0), c2
        Next n
        Pi(p).Line (k, j)-Step(-18, 18), c3
        Pi(p).Line (k, j + 1)-Step(-17, 17), c3
    ElseIf MA = 3 Then
        Pi(p).Line (i + 1, j)-Step(17, 0), c1
        Pi(p).Line (i + 2, j + 1)-Step(15, 0), c1
        For q = 2 To 14
            Pi(p).Line (k - 2, j + q)-Step(q - 15, 0), c2
        Next q
        Pi(p).Line (i, j)-Step(18, 18), c3
        Pi(p).Line (i, j + 1)-Step(17, 17), c3
        Pi(p).Line (k, m)-Step(0, -17), c3
        Pi(p).Line (k - 1, m - 1)-Step(0, -15), c3
    ElseIf MA = 4 Then
        Pi(p).Line (i, j)-Step(18, 18), c1
        Pi(p).Line (i + 1, j)-Step(17, 17), c1
        Pi(p).Line (i, j)-Step(0, 17), c1
        Pi(p).Line (i + 1, j + 1)-Step(0, 15), c1
        For r = 3 To 15
            Pi(p).Line (i + 2, j + r)-Step(r - 2, 0), c2
        Next r
        Pi(p).Line (i, m)-Step(17, 0), c3
        Pi(p).Line (i + 1, m - 1)-Step(15, 0), c3
    ElseIf MA = 5 Then
        Pi(p).Line (k, j)-Step(-18, 18), c1
        Pi(p).Line (k - 1, j)-Step(-17, 17), c1
        For s = 3 To 15
            Pi(p).Line (k - 2, j + s)-Step(2 - s, 0), c2
        Next s
        Pi(p).Line (k, m)-Step(-17, 0), c3
        Pi(p).Line (k, m)-Step(0, -17), c3
        Pi(p).Line (k - 1, m - 1)-Step(-15, 0), c3
        Pi(p).Line (k - 1, m - 1)-Step(0, -15), c3
    End If
ElseIf MA = 6 Or MA = 7 Then
    Pi(p).Line (i, j)-(k, m), c1, BF
    Pi(p).Line (i + 2, j + 2)-(k - 2, m - 2), c2, BF
    Pi(p).Line (k, m)-Step(-18, 0), c3
    Pi(p).Line (k, m)-Step(0, -17), c3
    Pi(p).Line (k - 1, m - 1)-Step(-16, 0), c3
    Pi(p).Line (k - 1, m - 1)-Step(0, -15), c3
ElseIf MA = 8 Then
    Pi(p).Line (i, j)-(k, m), c1, BF
    Pi(p).Line (i + 2, j + 2)-(k - 2, m - 2), c2, BF
    Pi(p).Line (k, j)-Step(-18, 18), c1
    Pi(p).Line (k - 1, j)-Step(-17, 17), c3
```


★このハガキに何か書こうと思ったら，缶ビールをひっくり返してハガキがビールまみれになってしまいました(涙)。(岩手県和賀郡・Let'sバニッシュモンスター26歳)……【影：なんか1枚だけ古いハガキがあるな～とか思ってたらビール！……匂いはしないみたい，惜しい。】

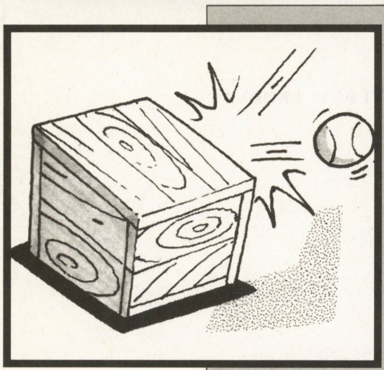
```
    Pi(p).Line (k, m)-Step(-17, 0), c3
    Pi(p).Line (k, m)-Step(0, -17), c3
    Pi(p).Line (k - 1, m - 1)-Step(-15, 0), c3
    Pi(p).Line (k - 1, m - 1)-Step(0, -15), c3
ElseIf MA = 9 Then
    Pi(p).Line (i, j)-(k, m), c1, BF
    Pi(p).Line (i + 2, j + 2)-(k - 2, m - 2), c2, BF
    Pi(p).Line (k, m)-Step(-18, 0), c3
    Pi(p).Line (k, m)-Step(0, -17), c3
    Pi(p).Line (k - 1, m - 1)-Step(-16, 0), c3
    Pi(p).Line (k - 1, m - 1)-Step(0, -15), c3
    Pi(p).Line (i, j)-Step(18, 18), c1
    Pi(p).Line (i + 1, j)-Step(17, 17), c3
End If
End Sub
Private Sub HyoujiS()
'サブ画面に表示します
For y = 1 To 2
    For x = 1 To 10
        Byouga x, y, MA2(x, y), 3 'Pi(3)にMA2(x,y)を描画
    Next x
Next y
End Sub
Private Sub HyoujiM()
'メイン画面に表示します
For y = 1 To 20
    For x = 1 To 10
        If MA0(x, y) <> MA1(x, y) Then
            Byouga x, y, MA0(x, y), 0 'Pi(0)にMA0(x,y)を描画
            MA1(x, y) = MA0(x, y)
        End If
    Next x
Next y
End Sub
Private Sub PiPaint()
'メイン画面を初期化します
Pi(0).AutoRedraw = True
Pi(0).Line (0, 0)-(201, 401), RGB(0, 0, 100), BF
For i = 0 To 160 Step 40
    Pi(0).Line (i, 0)-(i + 41, 401), RGB(0, 0, 150), B
    Pi(0).Line (i + 1, 1)-(i + 40, 400), RGB(0, 0, 150), B
Next i
For j = 1 To 10
    For k = 1 To 20
        MA0(j, k) = 0: MA1(j, k) = 1
    Next k
Next j
HyoujiM 'メイン画面に表示
Pi(0).AutoRedraw = False
End Sub
Private Sub Check1_Click()
'難易度のオート/マニュアルを切り替えます
Static i As Integer
If GM = 0 Then
    i = Check1.Value
    If Check1.Value Then
        AutoLV
    End If
Else
    Check1.Value = i
End If
End Sub

Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
'キー入力イベントを管理します
'テンキーのないパソコンは KeyCode を変更してください
If GM = 0 And KeyCode = 96 Then '設定モード&0キー
    Form1.SetFocus
    GameStart 'ゲームスタート
ElseIf GM = 1 Then '降下ブロック選択中
    Select Case KeyCode
        Case 37 '左方向キー
            MVCLeft 'カーソル左移動
        Case 39 '右方向キー
            MVCRight 'カーソル右移動
        Case 101 '5キー
            Kettei '降下ブロック選択決定
        Case 96 '0キー
            Pause 'ポーズ
    End Select
ElseIf GM = 2 Then 'ブロック降下中
    Select Case KeyCode
        Case 37 '左方向キー
            MVLeft 'ブロック左移動
        Case 39 '右方向キー
            MVRight 'ブロック右移動
        Case 40 '下方向キー
            MVDown 'ブロック下移動
        Case 38 '上方向キー
            CancelB 'キャンセルボタン
        Case 100 '4キー
            TLeft 'ブロック左回転
        Case 101 '5キー
            DownB 'ブロック強制降下ボタン
        Case 102 '6キー
            TRight 'ブロック右回転
        Case 96 '0キー
            Pause 'ポーズ
    End Select
ElseIf GM = 3 Or GM = 4 Then 'ポーズ中
    Select Case KeyCode
        Case 96 '0キー
            PauseOut 'ポーズ脱出
        Case 112 'F1キー
            GMExit 'ゲームを終了して設定モードに移行する
    End Select
End If
End Sub

Private Sub Form_Load()
'コントロールを初期設定して配置します
'------------------フォーム、ピクチャー、シェイプの設定------------------
Form1.ScaleMode = 3
Form1.Width = Screen.TwipsPerPixelX * 550
Form1.Height = Screen.TwipsPerPixelY * 550
Form1.Left = (Screen.Width - Form1.Width) / 2
Form1.Top = (Screen.Height - Form1.Height) / 2
Form1.KeyPreview = True
Shape1.Width = 0
Shape1.Height = 10
Shape1.Left = 70
Shape1.Top = 15
Shape1.FillStyle = 0
Pi(0).ScaleMode = 3
Pi(0).Width = 202
Pi(0).Height = 402
Do While Pi(0).ScaleWidth < 202
    Pi(0).Width = Pi(0).Width + 1
Loop
Do While Pi(0).ScaleHeight < 402
    Pi(0).Height = Pi(0).Height + 1
Loop
Pi(0).Left = Shape1.Left
Pi(0).AutoRedraw = True
Load Pi(1): Load Pi(2): Load Pi(3)
Pi(3).Height = 42
Do While Pi(3).ScaleHeight < 42
    Pi(3).Height = Pi(3).Height + 1
Loop
Pi(3).Top = Shape1.Top + Shape1.Height + 5
Pi(0).Top = Pi(3).Top + Pi(3).Height + 10
PiPaint 'メイン画面の初期化
Pi(3).Line (0, 0)-(201, 41), RGB(0, 0, 100), BF
For i = 0 To 160 Step 40
    Pi(3).Line (i, 0)-(i + 41, 41), RGB(0, 0, 150), B
    Pi(3).Line (i + 1, 1)-(i + 40, 40), RGB(0, 0, 150), B
Next i
For j = 1 To 10
    For k = 1 To 2
        MA2(j, k) = 0
    Next k
Next j
HyoujiS 'サブ画面に表示
Pi(3).AutoRedraw = False
Pi(3).Visible = True
Pi(1).Picture = Pi(0).Image
Pi(2).Picture = Pi(0).Image
'---------------------ピクチャー内部のラベルの設定----------------------
LA(0).Width = Pi(0).ScaleWidth
LA(0).Height = 20
LA(0).Left = 0
LA(0).Top = 20 * 9 - 19 + 10
LA(0).BackStyle = 0
LA(0).ForeColor = RGB(255, 255, 255)
LA(0).FontSize = 12
LA(0).Alignment = 2
For m = 1 To 4
    Load LA(m)
    LA(m).Top = 20 * (5 + m * 2) - 19
Next m
LA(0).Caption = "PRESS TEN KEY 0"
LA(1).Caption = "CONGRATULATIONS"
LA(2).Caption = "YOU ARE"
LA(3).Caption = "GREATEST PLAYER"
LA(4).Caption = "THANK YOU"
'-----------ラベルとスクロールバー、チェックボックスの設定--------------
LB(0).Width = 150
LB(0).Height = 20
LB(0).Left = 300
LB(0).Top = 50
LB(0).FontSize = 12
Load LB(1)
LB(1).Top = LB(0).Top + LB(0).Height + 10
LB(1).Visible = True
Check1.Width = 150
Check1.Height = 20
Check1.Left = LB(0).Left
Check1.Top = LB(1).Top + LB(1).Height + 40
Check1.FontSize = 10
Check1.TabStop = False
HS(1).Width = 150
HS(1).Height = 20
HS(1).Left = LB(0).Left
HS(1).Top = Check1.Top + Check1.Height + 10
HS(1).Max = 9
HS(1).TabStop = False
LC(1).Width = 30
LC(1).Height = 20
LC(1).Left = HS(1).Left + HS(1).Width + 5
LC(1).Top = HS(1).Top
LC(1).Alignment = 1
LC(1).FontSize = 14
For n = 2 To 5
    Load LB(n): Load HS(n): Load LC(n)
```


★某レンタルビデオ屋の展示ディスプレイに何故か「MSX BASIC」の画面が……。これはMSX復活の兆し？（岡山県総社市・しのしの23歳）……【影：店員が新型ウイルス「MSXBAシック」に感染してるに違いない。近寄ると君も危ない！ってあれ？もう免疫できてるみたい……。】

```
        LB(n).Top = HS(n - 1).Top + HS(n - 1).Height + 25
        HS(n).Top = LB(n).Top + LB(n).Height + 5
        LC(n).Top = HS(n).Top
        LB(n).Visible = True
        HS(n).Visible = True
        LC(n).Visible = True
        LB(n).FontSize = 10
        HS(n).Max = 30
    Next n
    HS(5).Max = 15
    LV(1) = 5: LE = 60 'LEを変更すると、ゲームクリアの条件が変わります
    LB(0).Caption = "SCORE   " & SC
    LB(1).Caption = "LINE    " & LN & " / " & LE
    LB(2).Caption = "選択時間"
    LB(3).Caption = "降下スピード"
    LB(4).Caption = "ペナルティータイマー"
    LB(5).Caption = "初期配置"
    Check1.Caption = "レベル：オートモード"
    Check1.Value = 1
    '--------------------タイマーの設定----------------------
    Timer1.Enabled = False
    Timer2.Enabled = False
    Timer3.Enabled = False
    Timer4.Enabled = False
    Timer5.Enabled = False
    Timer6.Enabled = False
    Timer7.Enabled = False
    Timer8.Enabled = False
    'パソコンの種類によって難易度や動作が異常なときは、タイマーの設定を変更してください
    '初期設定は Aptiva770 Pentium133MHz の設定です
    Timer1.Interval = 100 '降下ブロック選択タイマー
    Timer2.Interval = 10 '降下スピードタイマー
    Timer3.Interval = 2000 'ペナルティータイマー
    Timer4.Interval = 60 'フリッカ（点滅）タイマー
    Timer5.Interval = 60 'ポーズ脱出タイマー
    Timer6.Interval = 60 'ゲームオーバー処理タイマー
    Timer7.Interval = 30 'エンディング処理タイマー
    Timer8.Interval = 60 'ゲームスタート処理タイマー
End Sub

Private Sub HS_Change(Index As Integer)
'難易度を変更します
If GM = 0 Then
    If Index = 1 Then
        LV(1) = HS(1).Value
    ElseIf Check1.Value = 0 Then
        LV(Index) = HS(Index).Value
    End If
End If
AutoLV '難易度の設定＆表示
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
'降下ブロックの選択時間ゲージがＵＰすると強制的に選択します
TC1 = TC1 + 1
If TC1 = TC11 Then
    Shape1.Width = Pi(0).Width: Shape1.FillColor = RGB(200, 0, 0)
    Kettei '降下ブロック選択決定
Else
    Shape1.Width = Int(GF * TC1)
End If
End Sub

Private Sub Timer2_Timer()
'タイマーで降下ブロックを強制的に１段降下させます
TC2 = TC2 + 1
If TC2 = TC21 Then
    If MAO(KX, KY + 2) = 0 Then
        Down1 '１段降下
    Else
        Gattai '合体判定 & 処理
    End If
    TC2 = 0
End If
End Sub

Private Sub Timer3_Timer()
'タイマーでペナルティー（底上げ）を準備します
TC3 = TC3 + 1
If TC3 >= TC31 Then
    TC3 = 0: PN = PN + 1
End If
End Sub

Private Sub Timer4_Timer()
'ラインをフリッカ（点滅）させ、消去して上のブロックを落とします
TC4 = TC4 - 1
If TC4 > FN + 4 Then
    Flicker 1 'フリッカ処理（色の変更）
ElseIf TC4 = FN + 4 Then
    Flicker 0 'フリッカ処理（ブロックの消去）
ElseIf TC4 > FN + 1 Then
    LA(0).Visible = True
ElseIf TC4 > FN Then
    LA(0).Visible = False
ElseIf TC4 > 0 Then
    For i = 1 To 10
        For j = FL - 1 To 1 Step -1
            MAO(i, j + 1) = MAO(i, j)
        Next j
        MAO(i, 1) = 0
    Next i
    HyoujiM 'メイン画面に表示
    FL = FL + 1
Else
    Timer4.Enabled = False
    ScoreB 'スコア処理Ｂ
End If
End Sub

Private Sub Timer5_Timer()
'ポーズ状態から画面を復帰してタイマー（１から３）を再起動します
TC5 = TC5 + 1
If TC5 = 1 Then
    If GM = 5 Then
        HyoujiS 'サブ画面に表示
        HyoujiC 'カーソルを表示
    End If
    For i = 1 To 10
        For j = 1 To 20
            MA1(i, j) = 0
        Next j
    Next i
    HyoujiM 'メイン画面に表示
Else
    Timer5.Enabled = False
    If TP(1) = 1 Then
        Timer1.Enabled = True '降下ブロック選択タイマーを起動
    End If
    If TP(2) = 1 Then
        Timer2.Enabled = True '降下スピードタイマーを起動
    End If
    If TP(3) = 1 Then
        Timer3.Enabled = True 'ペナルティータイマーを起動
    End If
    GM = GM - 4
End If
End Sub

Private Sub Timer6_Timer()
'ゲームオーバーの処理（１段ずつブロックを灰色に変える）その後、選択モードにします
TC6 = TC6 + 1
If TC6 <= 20 Then
    For i = 1 To 10
        Byouga i, TC6, MAO(i, TC6) + 30, 0 'メイン画面に灰色のブロックを描き込み
        Byouga i, TC6, MAO(i, TC6) + 30, 1 'Pi(1)に灰色のブロックを描き込み
    Next i
Else
    Timer6.Enabled = False: Pi(0).Picture = Pi(1).Image: LA(0).Caption = "GAME OVER"
    LA(0).Top = 20 * 9 - 19 + 10: LA(0).Visible = True: BD = 0
    AutoLV '難易度の設定＆表示
    GM = 0
End If
End Sub

Private Sub Timer7_Timer()
'エンディングの処理（全ブロックのフリッカとラベルのメッセージ表示）その後、選択モードに
します
TC7 = TC7 + 1: i = Int(TC7 / 6): j = TC7 Mod 6
If i <= 3 And j = 1 Then
    Pi(0).Picture = Pi(1).Image
ElseIf i <= 3 And j = 4 Then
    Pi(0).Picture = Pi(2).Image
ElseIf TC7 = 25 Then
    PiPaint
ElseIf TC7 = 30 Then
    LA(0).Caption = "ALL CLEAR": LA(0).Top = 20 * 9 - 19 + 10: LA(0).Visible = True
ElseIf TC7 = 50 Then
    LA(0).Caption = "BOUNUS=100000"
ElseIf TC7 = 70 Then
    LA(0).Visible = False: SC = SC + 100000: LB(0).Caption = "SCORE   " & SC
ElseIf TC7 >= 75 And TC7 <= 95 Then
    k = Int(Pi(0).ScaleWidth / 20 * (TC7 - 75))
    LA(1).Left = 0 - LA(1).Width + k: LA(2).Left = LA(1).Width - k
    LA(3).Left = LA(1).Left: LA(4).Left = LA(2).Left
    For m = 1 To 4
        LA(m).Visible = True
    Next m
ElseIf TC7 = 110 Then
    Timer7.Enabled = False: BD = 0: AutoLV '難易度の設定＆表示
    GM = 0
End If
End Sub

Private Sub Timer8_Timer()
'ブロックの初期配置をしてペナルティータイマーを起動します
Timer8.Enabled = False
For i = 1 To 9 Step 2
    Do While MAO(i, 20) = MAO(i + 1, 20) And (MAO(i, 20) = 1 Or MAO(i, 20) = 6 Or MAO(i,
 20) = 0)
        MAO(i, 20) = Int(6 * Rnd + 1)
        MAO(i + 1, 20) = Int(6 * Rnd + 1)
    Loop
Next i
HyoujiM 'メイン画面に表示
PN = LV(5)
Penalty 'ペナルティー処理
If LV(4) > 0 Then
    TC3 = 0: Timer3.Enabled = True 'ペナルティータイマーの起動
End If
End Sub
```

★映画は認める。音楽も認める。でもアメリカのゲームだけはちょっと…。(広島県福山市・**森原順治19歳**)……【**影**：この意見に反論すべく，おもしろいUSAゲームをあげること。**つぐ美**：う～ん…，ものすごくおもしろいゲーム…う～ん。**影**：では，読者にあげてもらおう。】

Windows95/98(Visual Basic V4.0)用



四つのバーでボールを打ち返すゲーム

Pinf+(ピンフプラス)

掛川　晋司(15歳)

内　容

とってもポピュラーなアルカノイド風ゲームです。四つあるBowを操り，Ballを跳ね返します。真ん中にはBoxがあり，当たると反射します。

操作法

マウスで四つのBowをいっぺんに操り，Ballを跳ね返すとスコアに1点プラスされます。真ん中のBoxに当てると2点プラス。Ballが画面外に出たらゲーム・オーバーです。

プログラムの入力

Form上にコントロールを設置し，プロパティを設定します。

Bow(0-3)を作るには，まずシェイプを貼り付け，Bow(0)のプロパティを設定し，それを三つコピーしてから始めると早いです。

あと二つシェイプを貼り付け，BallとBoxを作り，タイマーを一つ貼り付けます。

全部でシェイプ六つ，タイマー一つです。あと，Generalに以下のプロシージャを挿入します。

・Sub　Random()
・Sub　Xtest()
・Sub　Ytest()

プログラムを打ち込みます。

改造のアドバイス

フォームの大きさは自由に変えてかまいません。

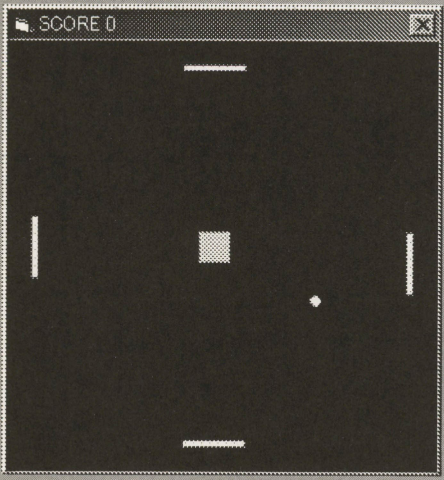
Bow(0),Bow(1)はTopが10の倍数ならば，またBow(2),Bow(3)はLeftが10の倍数ならば，またBallとBoxはLeftとTopが10の倍数ならば，位置を変えることができます。なぜ10の倍数でないといけないのかというと，Ballが5または10ずつ動いているからです。

最後に

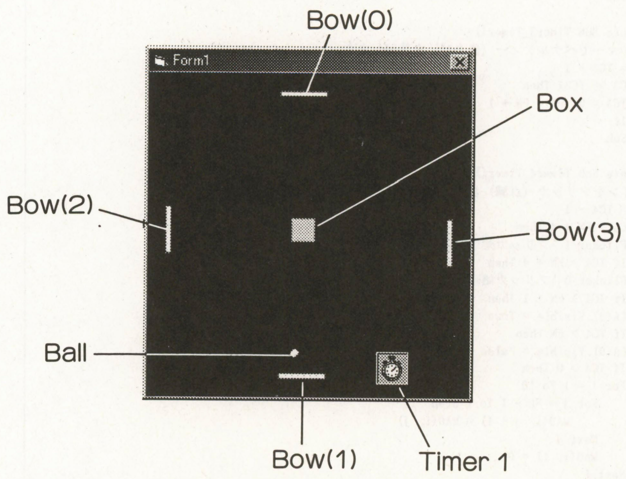
このゲーム，簡単そうに見えて実はけっこう難しいです。僕のハイスコアは42ぐらいです。あんまりやり込んでないんで。それから，このゲームはマシン速度に依存するかもしれません。ちなみに僕のパソコンは120MHzです。

CHECKER FLAG

影：アイデアはなかなかおもしろいけど，フィールドが狭くて難しいなぁ。
編：いきなり始まるのも，心の準備が必要ですね。
Dr.D：もうちょいアイデアを盛り込んでみよう。自分でやり込むほかに，他の人とも遊んで感想をもらうといいぞ。
つぐ美：投稿のディスクは圧縮しないで送ってネ。



◀《写真1》ボールの行き先をよく見てバーを動かせ！一見簡単そうで実はなかなか難しい



《第1図》Formの配置図

★影さん！ぜひOFコーナーをカラーにしてください!!(東京都町田市・光岡雄基15歳)……【影：って言っても文章のみだからなぁ…。レインボーカラーで印刷しても読みづらいだけだし‥やっぱ現状維持？Dr.D：貴重なカラーページを影君に任せるわけにはいかんのぅ。】

《第1表》プロパティの設定

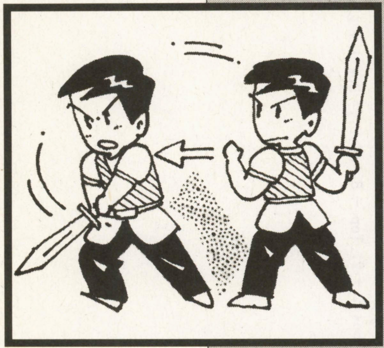
フォームの設定	
BackColor	&H00000000&(黒)
BorderStyle	3
Height	4455
ScaleMode	3
Width	4170
シェイプの設定	
BoderColor	&H00004040&
FillColor	&H00C0FFFF&
FillStyle	0
Height	5
Index	0
Name	Bow
Top	15
Width	40
BoderColor	&H00004040&
FillColor	&H00C0FFFF&
FillStyle	0
Height	5
Index	1
Name	Bow
Top	250
Width	40
BoderColor	&H00004040&
FillColor	&H00C0FFFF&
FillStyle	0
Height	40
Index	2
Left	15
Name	Bow
Width	5
BoderColor	&H00004040&
FillColor	&H00C0FFFF&
FillStyle	0
Height	40
Index	3
Left	250
Name	Bow
Width	5
BoderColor	&H00C0C0C0&
FillColor	&H00FFFFFF&
FillStyle	0
Height	7
Left	120
Name	Ball
Shape	3
Top	230
Width	7
BoderColor	&H0000C000&
FillColor	&H00C0FFC0&
FillStyle	0
Height	20
Left	120
Name	Box
Top	120
Width	20
タイマーの設定	
Interval	10

『pinf+』のプログラム・リスト

```
Dim Xstep As Integer, Ystep As Integer, r As Integer, SCO As Integer
Sub Random()
Randomize
r = Int(3 * Rnd)
End Sub


Sub Xtest()
If Xstep < 0 Then
Xstep = -5
Else
Xstep = 5
End If
End Sub
Sub Ytest()
If Ystep < 0 Then
Ystep = -5
Else
Ystep = 5
End If
End Sub

Private Sub Form_Load()
Xstep = 10
Ystep = -10
SCO = 0
Caption = "SCORE " & SCO
End Sub

Private Sub Form_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Singl
e)
Bow(0).Left = X - 20
Bow(1).Left = X - 20
Bow(2).Top = Y - 20
Bow(3).Top = Y - 20
End Sub


Private Sub Timer1_Timer()
X = Ball.Left
Y = Ball.Top
If X < -50 Or X > ScaleWidth + 50 Or Y < -50 Or Y > ScaleHeight + 50 Then MsgBox "SCORE
 " & SCO, , "GAMEOVER": End
For i = 0 To 1
If Y = Box.Top - 10 + 30 * i And X >= Box.Left And X <= Box.Left + 20 Then Ystep = -Yste
p: Beep: SCO = SCO + 2
If X = Box.Left - 10 + 30 * i And Y >= Box.Top And Y <= Box.Top + 20 Then Xstep = -Xstep
: Beep: SCO = SCO + 2
If Y = Bow(i).Top + 5 - 15 * i And X >= Bow(i).Left - 5 And X <= Bow(i).Left + 40 Then
Random
If r = 0 Then
Xtest
Else
Xtest
Xstep = Xstep + Xstep
End If
Ystep = -Ystep
SCO = SCO + 1
End If
If X = Bow(i + 2).Left + 5 - 15 * i And Y >= Bow(i + 2).Top - 5 And Y <= Bow(i + 2).Top
+ 40 Then
Random
If r = 0 Then
Ytest
Else
Ytest
Ystep = Ystep + Ystep
End If
Xstep = -Xstep
SCO = SCO + 1
End If
Next
Caption = "SCORE " & SCO
Ball.Move X + Xstep, Y + Ystep
End Sub
```

★ベーマガを買って初めてQBasicの存在を知った。あれって影の存在だよな～。(福島県会津若松市・**まひろう17歳**)……【**影**：影の軍団？ **編**：…違うと思いますが。**つぐ美**：使えるものは使わなくっちゃ。QBasicはプログラム投稿もあるし，今からでもマスターしてみよう！】

Windows95/98（Visual Basic V4.0）用



RPGなどのキャラづくりのチェックにどうぞ

アニメーションチェッカfor Windows

福田　拓（20歳）

内　容

クリップボード経由で読み込んだキャラクターのアニメーションをチェックできるプログラムです。キャラクターの4方向のアニメーションも確かめることができます。

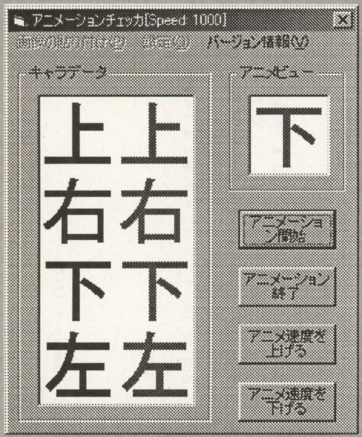
Windows98完全対応です（笑）。

使いかた

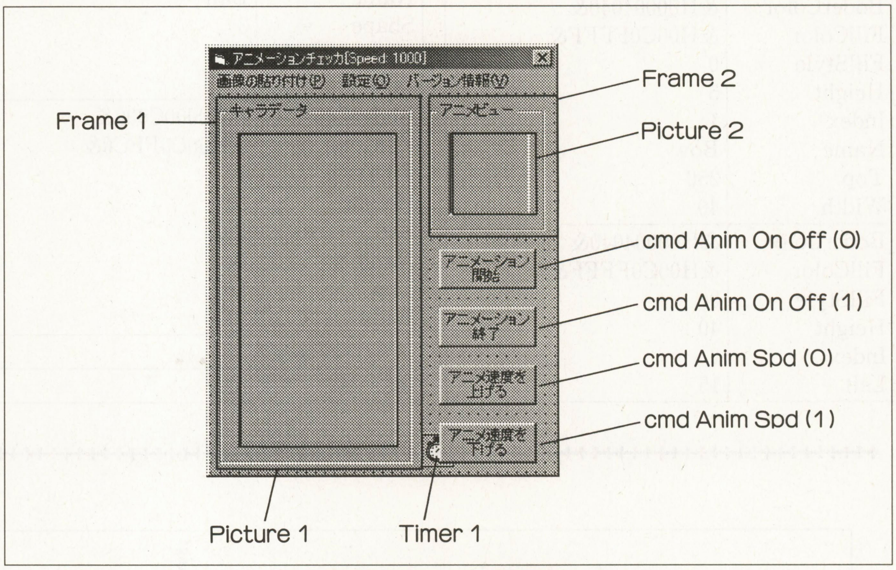
1.グラフィックソフトで作成したグラフィック（ビットマップ・データ）をクリップボードにコピーします。

2.メニューの「画像の貼り付け」をクリックすると，キャラ・データのところにクリップボードのグラフィックが読み出されます。

3.「設定」→「キャラクターサイズ」で作成しているキャラクターの大きさに合ったサイズを選びます。



▲《写真1》キャラクターのアニメーションが簡単にチェックできる



《第1図》Formの配置図

4.「設定」→「モード」で1方向のアニメーションか4方向のアニメーションかを選びます。

上向き パターンA	上向き パターンB
右向き パターンA	右向き パターンB
下向き パターンA	下向き パターンB
左向き パターンA	左向き パターンB

▲《第2図》 4方向モードでのグラフィックファイルの規格
(Dante98などで使われている規格です)
※キャラクターサイズは16ドット，32ドット，48ドット，64ドットの正方形です。

5.「アニメーション開始」ボタンでアニメーションのテストができます。

6.「アニメ速度を上げる」「アニメ速度を下げる」ボタンでアニメーションの速度が変えられます（100ms単位）。アニメーションの速度の設定範囲は100ms～5secです。

7.アニメーションのテストを止めるには「アニメーション終了」ボタンを押します。

《第1表》変数表

ChrSize	キャラクターのサイズ
ChrMode	1方向モード，4方向モードの判定
ChrDrc	キャラクターの向き（0：上，1：右，2：下，3：左）
ChrCount	4方向モード時に使うキャラクターの歩数カウント
ChrPtn	アニメーションの状態

★200MHz，300MHzは当たり前の昨今ですが，私の愛機は肩コリを治してくれるほど低周波です。（東京都練馬区・8MHz・Me-Ya24歳）……【影：肩口にCPUをセット！電源ON！編：ONってそんな…。何してるんです？影：疲れた体をリフレッシュ。編：疲れるほど何かしてました？】

《第 2 表》プロパティの設定

コマンドボタンの設定	
cmdAnimOnOff	
Caption	アニメーション開始,アニメーション終了
Height	33,33
Index	0,1
Left	192,192
TabIndex	4,5
Top	128,176
Width	81,81
cmdAnimSpd	
Caption	アニメ速度を上げる,アニメ速度を下げる
Height	33,33
Index	0,1
Left	192,192
TabIndex	6,7
Top	224,272
Width	81,81
フォームの設定	
Form1	
Caption	アニメーションチェッカ［Speed 1000］
Height	5335
Link Topic	Form1
MaxButton	False
MinButton	False
PaletteMode	1 - Zオーダー
ScaleHeight	313
ScaleMode	3 - ピクセル
ScaleWidth	289
Width	4425
フレームの設定	
Frame1,Frame2	
Caption	キャラデータ,アニメビュー
Height	297,105
Left	8,184
TabIndex	0,1
Top	8,8
Width	161,97
ピクチャの設定	
Picture1，Picture2	
AutoRedraw	True,True
Height	39,001,020
Left	240,240
ScaleHeight	256,64
ScaleMode	3 - ピクセル,3 - ピクセル
ScaleWidth	128,64
Top	360,360
Width	19,801,020
タイマーの設定	
Timer1	
Enabled	False
Interval	1000
Left	176
Top	960

入力方法

フォームにフレームコントロール2個とピクチャーコントロール2個，コマンドボタン4個とタイマーコントロール1個を貼り付け,プロパティを設定します。

メニューを設定してからコードを打ち込めば完成です。

ピクチャーコントロールのAutoRedrawプロパティはTrueにしてください。

改造について

画像のロード・セーブ機能をつけるなど，いろいろと改造できると思います。

VB4のプロ版やVB2を持っている人は，少し改造すればWindows3.1でも動くと思います。

その他

このプログラムは構想15分,製作3時間で出来上がりました(爆)。これはグラフィックソフトを立ち上げながらキャラクターを書いていく使い方に向いているでしょう。

★参考にしたもの

・VBのオンラインヘルプ
・VB研
・Dante98のマニュアル

CHECKER FLAG

Dr.D：アニメーションするキャラクタを作るときに動きをチェックするのはなかなか面倒じゃが，これを使えば非常に簡単にチェックできるゾ。

編：パターン数を拡張できたり，クリップボード経由でなく直接ファイルを読み書きできるともっといいですね。

《リスト 1》アニメーションチェッカのメニューの設定プログラム・リスト

```
Begin VB.Menu mnuPaste
   Caption         =   "画像の貼り付け(&P)"
End
Begin VB.Menu mnuOption
   Caption         =   "設定(&O)"
   Begin VB.Menu mnuOptionItem
      Caption         =   "キャラクターサイズ(&S)"
      Index           =   0
      Begin VB.Menu Size
         Caption         =   "16X16(&1)"
         Checked         =   -1  'True
         Index           =   0
      End
      Begin VB.Menu Size
         Caption         =   "32X32(&2)"
         Index           =   1
      End
      Begin VB.Menu Size
         Caption         =   "48X48(&3)"
         Index           =   2
      End
      Begin VB.Menu Size
         Caption         =   "64X64(&4)"
         Index           =   3
      End
   End
   Begin VB.Menu mnuOptionItem
      Caption         =   "モード(&M)"
      Index           =   1
      Begin VB.Menu Mode
         Caption         =   "1方向(&1)"
         Checked         =   -1  'True
         Index           =   0
      End
      Begin VB.Menu Mode
         Caption         =   "4方向(&4)"
         Index           =   1
      End
   End
End
Begin VB.Menu mnuVersion
   Caption         =   "バージョン情報(&V)"
End
End
```

《リスト2》アニメーションチェッカのプログラム・リスト

```
Option Explicit

'Windows APIの宣言

Private Declare Function BitBlt Lib "gdi32" (ByVal hDestDC As Long, ByVal x As Long, ByV
al y As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal hSrcDC As Long, ByVal x
Src As Long, ByVal ySrc As Long, ByVal dwRop As Long) As Long

'定数の宣言

Private Const SRCCOPY = &HCC0020 ' (DWORD) dest = source

'変数の宣言

Dim ChrSize, ChrMode, ChrDrc, ChrCount As Byte    'キャラクターのサイズとモード、向き(0
:上、1:右、2:下、3:左)、アニメーション回数
Dim ChrPtn As Boolean                'アニメーションの状態

Private Sub cmdAnimOnOff_Click(Index As Integer)
    Picture2.Picture = LoadPicture()
    Select Case (Index)
        Case 0
            Timer1.Enabled = True
            mnuPaste.Enabled = False
            mnuOption.Enabled = False
        Case 1
            Timer1.Enabled = False
            ChrDrc = 0
            ChrCount = 0
            ChrPtn = True
            mnuPaste.Enabled = True
            mnuOption.Enabled = True
    End Select
End Sub


Private Sub cmdAnimSpd_Click(Index As Integer)
    Dim Title$
    Select Case (Index)
    Case 0
        If Timer1.Interval > 100 Then
            Timer1.Interval = Timer1.Interval - 100
        End If
    Case 1
        If Timer1.Interval < 5000 Then
            Timer1.Interval = Timer1.Interval + 100
        End If
    End Select
    Title$ = "アニメーションチェッカ[Speed:" + Str$(Timer1.Interval) + "]"
    Form1.Caption = Title$
End Sub
```

```
Private Sub Form_Load()
    ChrSize = 16
    ChrMode = 0
    ChrPtn = True
    Timer1.Interval = 1000
    Timer1.Enabled = False
End Sub

Private Sub Form_QueryUnload(Cancel As Integer, UnloadMode As Integer)
    Timer1.Enabled = False
    End
End Sub


Private Sub mnuPaste_Click()
    Dim ClpFmt
    On Error Resume Next
    If Clipboard.GetFormat(vbCFText) Then ClpFmt = ClpFmt + 1
    If Clipboard.GetFormat(vbCFBitmap) Then ClpFmt = ClpFmt + 2
    If Clipboard.GetFormat(vbCFDIB) Then ClpFmt = ClpFmt + 4
    If ClpFmt = 2 Or ClpFmt = 4 Or ClpFmt = 6 Then
        Picture1.Picture = Clipboard.GetData()
    Else
        MsgBox "クリップボードの中身はビットマップではありません"
    End If
End Sub


Private Sub mnuVersion_Click()
    Dim r%, Msg$
    Msg$ = "アニメーションチェッカ Ver. 1.0" + Chr$(13) + "Programmed by T.Fukuda"
    r% = MsgBox(Msg$)
End Sub



Private Sub Mode_Click(Index As Integer)
    Dim i%

    For i = 0 To 1
        Mode(i).Checked = False
    Next i

    Mode(Index).Checked = True

    ChrMode = Index
End Sub
Private Sub Picture2_Click()

End Sub

Private Sub Size_Click(Index As Integer)
    Dim i%
```


★C言語の勉強を始めた。例の友人Yにそう話すと，彼はこう返した。「…誰と？」(秋田県仙北郡・**小松弘尚16歳**)……【**編**：独学という単語は彼の辞書にはないのでしょうか？**影**：「…誰と？」と聞かれたら「裏の雑木林に住んでいる元競輪選手のYさん」と…。**編**：誰ですか？】

```
ChrCount = ChrCount + 1
If ChrCount = 4 And ChrMode = 1 Then
    If ChrDrc = 3 Then
        ChrDrc = 0
    Else
        ChrDrc = ChrDrc + 1
    End If
    ChrCount = 0
End If
Picture2.Refresh
End Sub
```

評…これからもヨロシクね！(つぐ美)

by BLUE HAWK

評…小説をさがしてみれば…(編)

by 鹿谷浩一

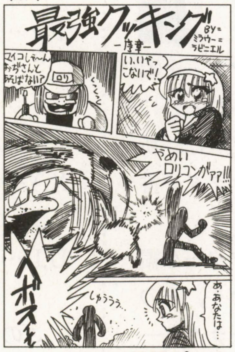
評…エクス…は最終話を見そこねて…(影)

by 鶏小屋

評…P.N.裏にも書いてね(つぐ美)

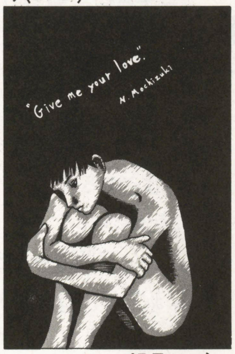
by 山内 学

評…い…いいのかな…(影)



by 野沢プロト

評…最近渋いのが多いのぅ(Dr.D)



by 望月ノゾム

評…なんか下にコワイかにが(編)

by 和々草

評…本出してるの？(つぐ美)

by いんど猫

```
For i = 0 To 3
    Size(i).Checked = False
Next i
Size(Index).Checked = True
ChrSize = 16 * (Index + 1)
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
    Select Case (ChrDrc)
        Case 0 '上
            If ChrPtn = True Then
                Call BitBlt(Picture2.hDC, 0, 0, ChrSize, ChrSize, ChrSize, Picture1.hDC, 0, 0, SR
CCOPY)
                ChrPtn = False
            Else
                Call BitBlt(Picture2.hDC, 0, 0, ChrSize, ChrSize, Picture1.hDC, ChrSize,
0, SRCCOPY)
                ChrPtn = True
            End If
        Case 1 '右
            If ChrPtn = True Then
                Call BitBlt(Picture2.hDC, 0, 0, ChrSize, ChrSize, Picture1.hDC, 0, ChrSi
ze, SRCCOPY)
                ChrPtn = False
            Else
                Call BitBlt(Picture2.hDC, 0, 0, ChrSize, ChrSize, Picture1.hDC, ChrSize,
ChrSize, SRCCOPY)
                ChrPtn = True
            End If
        Case 2 '下
            If ChrPtn = True Then
                Call BitBlt(Picture2.hDC, 0, 0, ChrSize, ChrSize, Picture1.hDC, 0, ChrSi
ze * 2, SRCCOPY)
                ChrPtn = False
            Else
                Call BitBlt(Picture2.hDC, 0, 0, ChrSize, ChrSize, Picture1.hDC, ChrSize,
ChrSize * 2, SRCCOPY)
                ChrPtn = True
            End If
        Case 3 '左
            If ChrPtn = True Then
                Call BitBlt(Picture2.hDC, 0, 0, ChrSize, ChrSize, Picture1.hDC, 0, ChrSi
ze * 3, SRCCOPY)
                ChrPtn = False
            Else
                Call BitBlt(Picture2.hDC, 0, 0, ChrSize, ChrSize, Picture1.hDC, ChrSize,
ChrSize * 3, SRCCOPY)
                ChrPtn = True
            End If
    End Select
```

★耐熱防水で，入浴しながら使えるパソコンなんてできないかな。名付けて「フロコン」。(茨城県古河市・**年齢不相応38歳**)……【**編**：仮にできたとしても影さんは使えませんね。**影**：なんで？**編**：ちょっとしたミスで感電決定！って感じじゃないですか。**影**：…そうかも…。】

Windows95/98（DOS/V互換機）QBasic用

サターンベーシックのキャラも作成できるエディタ

CHR EDITOR

（キャラクター エディター）

はるる（25歳）

内容

タイトルから分かるように，キャラクター・データを作成するプログラムです。

このプログラムの目玉は，QBasicとSATURN BASICの二つのキャラクター・データを同時に作成できるところにあります。QBasic用としてデータを保存したときはPUT命令で，SATURN BASIC用で保存したときは，SPRITE$命令によって作成したキャラクターを使用することができます。

使いかた

はじめて実行する前に「C:¥CHRDATA」のフォルダーを作っておいてください。

テンキー[8][2][4][6]で上下左右にカーソルが動き，[A][Z]で色の選択ができます。

スペース・キーを押すことにより，選択した色でカーソルのあるドットを着色します。

コマンドの使いかた

C……指定した番号のキャラクターを編集します。このとき，それまでに編集していたキャラクターは，新しく指定する前のキャラクター番号に記録されます。

E……指定した番号のキャラクターを編集しますが，[C]とは異なり，その時点で選択していたキャラクター番号に対して，選択したキャラクターが複写されます（キャラクター番号は変化しません）。

S……作ったキャラクターをC:¥CHRDATAにセーブします。このときにQBasic用かSATURN BASIC用かを選択し，その後にファイルネームを入力します。QBasic用を選択した場合，拡張子には＊.qbが，SATURN BASICを選択した場合には＊.stbがつくので，ファイルネームのみを入力してください。

L……作ったキャラクターをロードします。使い方はセーブ機能と同様です。

F……選択している色で全体を塗りつぶします。

T……キャラクターを90度時計回りに回転させます。

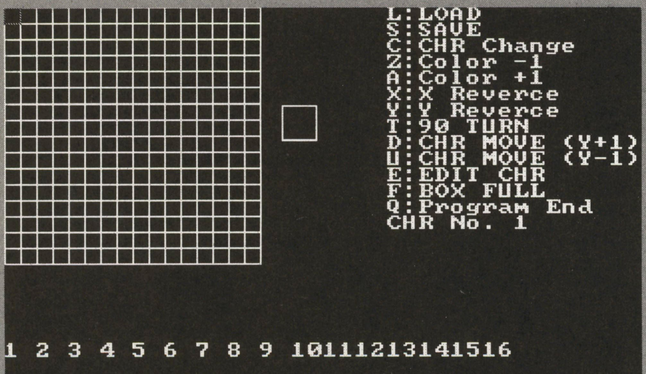
X,Y…キャラクターをX軸もしくはY軸方向に反転します。

U,D…キャラクターを上もしくは下方向に1ドット移動します。

このエディターは，16色，16×16のキャラクターを一つのファイルに16個保存します。作成したキャラクターを使用するときは，QBasicではPUT命令を，SATURN BASICではSPRITE$ 命令を使用してください。また，SATURN BASICでキャラクターを使用するときには，PALETTE命令で1～15の色をSATURN BASICのテキスト表示色と同じになるように設定してください。

プログラムについて

一つ一つの機能はサブ・ルーチン化して



◀《写真1》サターンベーシックのキャラクターも作成できるキャラクター・エディタ。シンプルな画面だけど使い勝手はなかなか

CHECKER FLAG

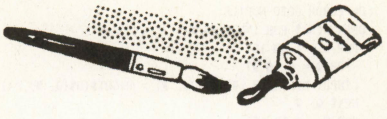
編：サターンベーシックのキャラが作れるのは便利ですね。

影：結構使いやすいし，よくできているなぁ。

Dr.D：じゃが，セーブするときにファイル名を入れないと，エラーでプログラムが止まるのはどういうことじゃ。データ作成プログラムなのに，作っていたデータが一瞬で飛んでしまうようなプログラムは安心して使えんゾ！

★最近『影技』が面白い，などと書くと影さんのリアクションが想像できる気がするけど，本当に面白い。「我が一撃は無敵なり！」（茨城県古河市・**年齢不相応38歳**）……【**影**：昔の装丁のが好きなんだよなぁ…。まぁ，どうでもいいことかもしれないけど（独り言）。】

いますので，必要のない機能は自由に省略してください。また，いままで掲載されたQBasicのプログラムと同様，私もキーバッファのクリアの方法が分からないので，一つのキーを押しっぱなしにするとプログラムが一時的に停止してしまいます。



『CHE EDITOR』のプログラム・リスト

```
10 REM **          CHR EDITOR           **
20 REM **   for SATURN BASIC & QBASIC   **
30 REM **     CHR size 16x16 only       **
40 CN = 1: DIM R%(100), C%(100, 16), D$(100, 16), MC(15, 15)
50 WT = 1000
70 GOSUB START:
80 GOSUB MAIN:
100 GOTO 80
START:
 SCREEN 7, , 1, 1: CLS
 XX = 0: YY = 0: CC = 0
 LOCATE 22, 1: PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10111213141516"
 LOCATE 1, 25: PRINT "L:LOAD"
 LOCATE 2, 25: PRINT "S:SAVE"
 LOCATE 3, 25: PRINT "C:CHR Change"
 LOCATE 4, 25: PRINT "Z:Color -1"
 LOCATE 5, 25: PRINT "A:Color +1"
 LOCATE 6, 25: PRINT "X:X Reverce"
 LOCATE 7, 25: PRINT "Y:Y Reverce"
 LOCATE 8, 25: PRINT "T:90 TURN"
 LOCATE 9, 25: PRINT "D:CHR MOVE (Y+1)"
 LOCATE 10, 25: PRINT "U:CHR MOVE (Y-1)"
 LOCATE 11, 25: PRINT "E:EDIT CHR"
 LOCATE 12, 25: PRINT "F:BOX FULL"
 LOCATE 13, 25: PRINT "Q:Program End"
 GOSUB BLINE:
 GOSUB CORBOX:
 GOSUB ALLGET:
RETURN
BLINE:
 LINE (0, 0)-(127, 127), 0, BF
  FOR Y = 0 TO 16
    LINE (0, Y * 8)-(127, Y * 8), 15
  NEXT Y
  FOR X = 0 TO 16
    LINE (X * 8, 0)-(X * 8, 128), 15
  NEXT X
RETURN
CORBOX:
 LINE (140, 50)-(155, 65), CC, BF: LINE (139, 49)-(156, 66), 15, B
 RETURN
MAIN:
 LOCATE 14, 25: PRINT "CHR No."; CN; " "
 I$ = INKEY$
 XX = XX + (I$ = "4" AND XX > 0) - (I$ = "6" AND XX < 15)
 YY = YY + (I$ = "8" AND YY > 0) - (I$ = "2" AND YY < 15)
 LINE (XX * 8, YY * 8)-(XX * 8 + 8, YY * 8 + 8), 2, B
 FOR WA = 0 TO WT: NEXT
 LINE (XX * 8, YY * 8)-(XX * 8 + 8, YY * 8 + 8), 15, B
 IF (I$ = "Z" OR I$ = "z") AND CC > 0 THEN CC = CC - 1: GOSUB CORBOX:
 IF (I$ = "A" OR I$ = "a") AND CC < 15 THEN CC = CC + 1: GOSUB CORBOX:
 IF I$ = " " THEN LINE (XX * 8 + 1, YY * 8 + 1)-(XX * 8 + 7, YY * 8 + 7), 0, BF: PAINT
(XX * 8 + 2, YY * 8 + 2), CC, 15: PSET (130 + XX, 0 + YY), CC
 IF I$ = "L" OR I$ = "l" THEN GOSUB CHLOAD:
 IF I$ = "S" OR I$ = "s" THEN GOSUB CHSAVE:
 IF I$ = "C" OR I$ = "c" THEN GOSUB CHRCH:
 IF I$ = "Q" OR I$ = "q" THEN PLAY "O5T200L16BAGF": END
 IF I$ = "X" OR I$ = "x" THEN GOSUB XREVER:
 IF I$ = "Y" OR I$ = "y" THEN GOSUB YREVER:
 IF I$ = "F" OR I$ = "f" THEN GOSUB BOXFUL:
 IF I$ = "T" OR I$ = "t" THEN GOSUB CHTURN:
 IF I$ = "E" OR I$ = "e" THEN GOSUB CHEDIT:
 IF I$ = "D" OR I$ = "d" THEN GOSUB CHMOVED:
 IF I$ = "U" OR I$ = "u" THEN GOSUB CHMOVEU:
RETURN
CHMOVED:
 FOR DX = 0 TO 15: FOR DY = 0 TO 14
  MC(DX, DY) = POINT(DX + 130, DY)
 NEXT DY, DX
 GOSUB BLINE:
 LINE (130, 0)-(145, 0), 0
 FOR DX = 0 TO 15: FOR DY = 0 TO 14
  PSET (DX + 130, DY + 1), MC(DX, DY)
  PAINT (DX * 8 + 2, (DY + 1) * 8 + 2), MC(DX, DY), 15
 NEXT DY, DX
RETURN
CHMOVEU:
 FOR DX = 0 TO 15: FOR DY = 1 TO 15
  MC(DX, DY) = POINT(DX + 130, DY)
 NEXT DY, DX
 LINE (130, 15)-(145, 15), 0
 GOSUB BLINE:
 FOR DX = 0 TO 15: FOR DY = 1 TO 15
  PSET (DX + 130, DY - 1), MC(DX, DY)
  PAINT (DX * 8 + 2, (DY - 1) * 8 + 2), MC(DX, DY), 15
 NEXT DY, DX
RETURN
CHEDIT:
 SCREEN , , 2, 2: CLS
 INPUT "EDIT CHR No."; DCN
 SCREEN , , 1, 1: RCN = CN: CN = DCN
 GOSUB POSET:
 CN = RCN
RETURN
CHTURN:
 FOR DX = 0 TO 15: FOR DY = 0 TO 15
  MC(DX, DY) = POINT(DX + 130, DY)
 NEXT DY, DX
 GOSUB BLINE:
 FOR DX = 0 TO 15: FOR DY = 15 TO 0 STEP -1
  PSET (ABS(DY - 15) + 130, DX), MC(DX, DY)
  PAINT (ABS(DY - 15) * 8 + 2, DX * 8 + 2), MC(DX, DY), 15
 NEXT DY, DX
RETURN
XREVER:
 FOR DX = 0 TO 15: FOR DY = 0 TO 15
  MC(DX, DY) = POINT(DX + 130, DY)
 NEXT DY, DX
 GOSUB BLINE:
 FOR DX = 15 TO 0 STEP -1: FOR DY = 15 TO 0 STEP -1
  PSET (ABS(DX - 15) + 130, DY), MC(DX, DY)
  PAINT (ABS(DX - 15) * 8 + 2, DY * 8 + 2), MC(DX, DY), 15
 NEXT DY, DX
RETURN
YREVER:
 FOR DX = 0 TO 15: FOR DY = 0 TO 15
  MC(DX, DY) = POINT(DX + 130, DY)
 NEXT DY, DX
 GOSUB BLINE:
 FOR DX = 15 TO 0 STEP -1: FOR DY = 15 TO 0 STEP -1
  PSET (DX + 130, ABS(DY - 15)), MC(DX, DY)
  PAINT (DX * 8 + 2, ABS(DY - 15) * 8 + 2), MC(DX, DY), 15
 NEXT DY, DX
RETURN
BOXFUL:
 LINE (130, 0)-(145, 15), CC, BF
 GOSUB BLINE:
 FOR DX = 0 TO 15: FOR DY = 0 TO 15
  MC(DX, DY) = POINT(DX + 130, DY)
  PSET (DX + 130, DY), MC(DX, DY)
  PAINT (DX * 8 + 2, DY * 8 + 2), MC(DX, DY), 15
 NEXT DY, DX
RETURN
CHSAVE:
 GET (130, 0)-(145, 15), R%: PUT ((CN - 1) * 16, 140), R%, PSET
 GOSUB ALLGET:
 SCREEN 7, , 2, 2: CLS
 LOCATE 8, 1: INPUT "1:for QBASIC  2:for SATURN BASIC"; CB
 IF CB = 1 THEN GOTO QBS:  ELSE GOTO STBS:
QBS:
 LOCATE 1, 1: INPUT "File Name"; FINA$
 FINA$ = "C:¥CHRDATA¥" + FINA$ + ".QB"
 REM FOR Q = 0 TO 259
  REM C%(Q, CN) = (R%(Q))
 REM NEXT Q
 OPEN FINA$ FOR OUTPUT AS #1
 PRINT #1, "DATA ";
  FOR W = 1 TO 16
  REM PRINT #1, "": PRINT #1, "DATA ";
  FOR Q = 0 TO 97: DQ = Q + 1
    SA$ = "0000": SA$ = SA$ + HEX$(C%(Q, W)): SA$ = RIGHT$(SA$, 4)
    PRINT #1, SA$;
    IF (DQ > 9 AND (DQ MOD 10 = 0)) OR Q = 97 THEN PRINT #1, "": PRINT #1, "DATA ";  ELS
E PRINT #1, ",";
  NEXT Q, W
 CLOSE : CLS : SCREEN , , 1, 1
RETURN
STBS:
 LOCATE 1, 1: INPUT "File Name"; FINA$
 FINA$ = "C:¥CHRDATA¥" + FINA$ + ".STB"
 SCREEN , , 1
 OPEN FINA$ FOR OUTPUT AS #1
  FOR W = 1 TO 16
   GOSUB CONVS:
   FOR I = 1 TO 256 STEP 32
    PRINT #1, "DATA ";
    PRINT #1, MID$(SD$, I, 32)
   NEXT I
  NEXT W
 CLOSE : SCREEN , , 2, 2: CLS :  SCREEN , , 1, 1
RETURN
CHLOAD:
 SCREEN 7, , 2, 2: CLS
 LOCATE 8, 1: INPUT "1:for QBASIC  2:for SATURN BASIC"; CB
 IF CB = 1 THEN GOTO QBL:  ELSE GOTO STBL:
QBL:
 LOCATE 1, 1: INPUT "File Name"; FINA$
 FINA$ = "C:¥CHRDATA¥" + FINA$ + ".QB"
```

★最近OFコーナー等において影様のコメントが軽く見られがちでございまする。ここはひとつ手を打たなければ…。(福井県坂井郡・milkey way16歳)……【**影**：よし！重くすればいいんだな(10kg)。**つぐ美**：……。**影**：重みが出てきただろ(100kg)。**つぐ美**：…大丈夫？】

```
ON ERROR GOTO NOFILE:
OPEN FINA$ FOR INPUT AS #1
  FOR W = 1 TO 16
    FOR Q = 0 TO 97
    INPUT #1, D$(Q, W): D$(Q, W) = RIGHT$(D$(Q, W), 4)
  NEXT Q, W
  FOR W = 1 TO 16
    FOR Q = 0 TO 97
      C%(Q, W) = VAL("&h" + D$(Q, W))
  NEXT Q, W
  SCREEN , , 1, 1: CN = 1: GOSUB ALLPUT:
 CLOSE
RETURN
STBL:
 LOCATE 1, 1: INPUT "File Name"; FINA$
 FINA$ = "C:¥CHRDATA¥" + FINA$ + ".STB"
 ON ERROR GOTO NOFILE:
 SCREEN , , 1, 1
 OPEN FINA$ FOR INPUT AS #1
  FOR W = 1 TO 16: SD$ = ""
   FOR Q = 1 TO 8
   INPUT #1, SDD$: SDD$ = RIGHT$(SDD$, 32): SD$ = SD$ + SDD$
  NEXT Q
  GOSUB CONVL:
  NEXT W
  GOSUB ALLGET:
  CN = 1: GOSUB ALLPUT:
 CLOSE
RETURN
CHRCH:
 LOCATE 15, 25: INPUT "Sure ?(Y/N)"; F$: LOCATE 15, 25: PRINT "
 IF F$ = "N" OR F$ = "n" THEN RETURN
 GET (130, 0)-(145, 15), R%
 PUT ((CN - 1) * 16, 140), R%, PSET
 SCREEN 7, , 2, 2: CLS : INPUT "CHR No."; CN
 IF CN <= 0 THEN CN = 1
 IF CN >= 17 THEN CN = 16
 SCREEN , , 1, 1
 GOSUB ALLGET:
 GOSUB POSET:
RETURN
ALLPUT:
 FOR S = 1 TO 16
  PUT ((S - 1) * 16, 140), C%(0, S), PSET
 NEXT S
 GOSUB POSET:
RETURN
POSET:
 GOSUB BLINE:
 FOR DX = 0 TO 15: FOR DY = 0 TO 15
 MC(DX, DY) = POINT((CN - 1) * 16 + DX, DY + 140)
 PSET (DX + 130, DY), MC(DX, DY)
 PAINT (DX * 8 + 2, DY * 8 + 2), MC(DX, DY), 15
 NEXT DY, DX
RETURN
ALLGET:
 FOR S = 1 TO 16
  GET ((S - 1) * 16, 140)-((S - 1) * 16 + 16, 155), C%(0, S)
 NEXT S
RETURN
NOFILE:
 SCREEN , , 2, 2: LOCATE 10, 15: PRINT "FILE NOT FOUND !!": PLAY "T10000C4"
 FOR I = 0 TO 30000: NEXT I
 CLS : SCREEN , , 1, 1
 CLOSE : GOTO 80
CONVL:
 I = 1
 FOR Y = 0 TO 15: FOR X = 0 TO 15
  L = VAL("&H" + MID$(SD$, I, 1))
  IF L > 8 THEN L = L - 8 ELSE IF L < 8 AND L > 0 THEN L = L + 8
  PSET ((W - 1) * 16 + X, Y + 140), L
  I = I + 1
 NEXT X, Y
RETURN
CONVS:
 I = 1: SD$ = ""
 FOR Y = 0 TO 15: FOR X = 0 TO 15
  L = POINT((W - 1) * 16 + X, Y + 140)
  IF L > 8 THEN L = L - 8 ELSE IF L < 8 AND L > 0 THEN L = L + 8
  SD$ = SD$ + HEX$(L)
  I = I + 1
 NEXT X, Y
RETURN
```

最後に

SATURN BASICでポリゴンを使用できるのはとてもうれしいのですが，異常にキャラクター・データが多くなりそうなので，投稿することを考えるとあまり使うことはないと思います。

評…たぬきさんへ，とのこと(編)

by　ゆうちょ

評…PN…あぅーすいません(編)

by　チャセラ

評…いりたまご…だよね(つぐ美)

by　加藤義啓

評…かっこいいなぁ…(つぐ美)

by　梅井一也

評…私もファンの1人(影)

by　夏夕樹

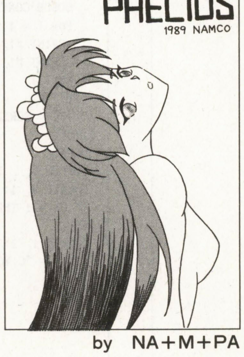
評…影君はわかってくれなくて(Dr.D)

by　パール・マメ

評…なんかびみょーな線がおもしろい(つぐ美)

by　タバコパンダ

評…未収録，もったいないですよね(編)

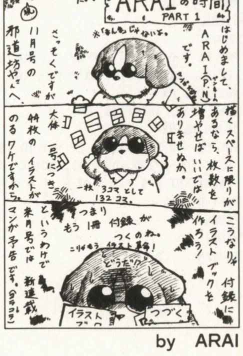


by　NA＋M＋PA

評…映画館，こんでた？(影)

by　諏佐陽子

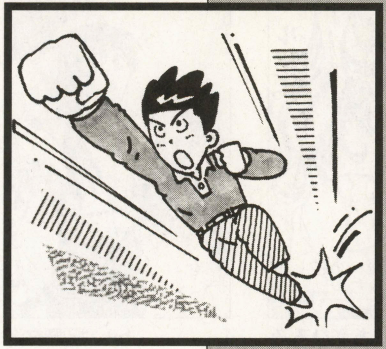
評…付録はちとつらいぞ(影)



by　ARAI

★やまかん先生を運ぶにはスモールライトが一番でしょう。軽いし見つからないから。(静岡県清水市・Johnny'C16歳)……【影：ガ○バートンネルって何のためにあるんだろ。ライトがあれば用が足りるのに。編：急にそんなこと言われても…。影：編君は気にならないのか?!】

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10以降)



慣性のはたらくワンキー・ゲーム

ジャンプマン

江崎　安徳(26歳)

内容

主人公のジャンプマンをゴール(★)まで移動させるゲームです。

▲▲▲に触れるとゲーム・オーバーです。青い床は滑りやすいので注意しましょう。

遊びかた

主人公はスペース・キーだけで操作します。まず,ジャンプ力を0～100の間できめ(数字が大きいほど強い力),つぎに角度を0～180の間できめます。すると,主人公がその角度と力に応じたジャンプをします。

《第1表》変数表(主なもの)

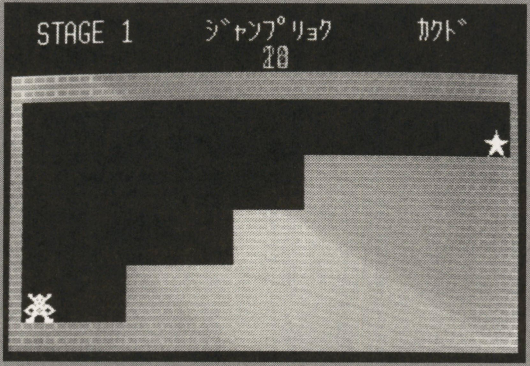
GX,GY	…ゴールの位置
MP( )	……マップ・データ
P( )	………キャラクター・データ
PI!	………度をラジアンに直すために使う
ST	………ステージの番号
U!	………床の滑りやすさ(数字が小さいほど滑る)
X,Y	……主人公の座標(MAIN中)
XL,YL	…主人公の移動量

CHECKER FLAG

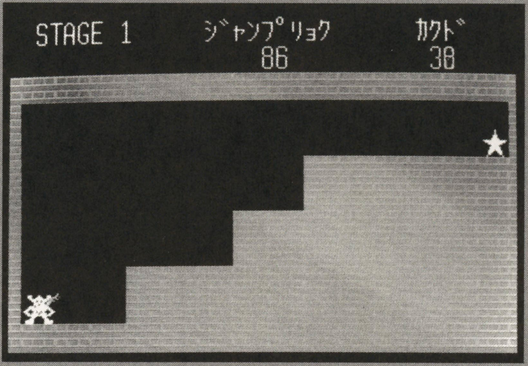
編:飛び方がおかしいですね。

影:壁にくっつくと,反対方向にジャンプしなければいけないのがテンポを崩しているなぁ。

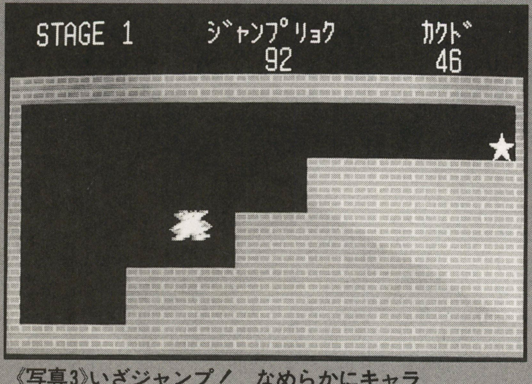
Dr.D:うむ。横方向にジャンプして壁に当たったとき,そのまま上に進むのはいいが,当たった壁がなくなっても上に進むだけというのは変じゃ。普通は,壁に当たっても水平方向の力の成分がすぐに0になるわけじゃないからのぉ。



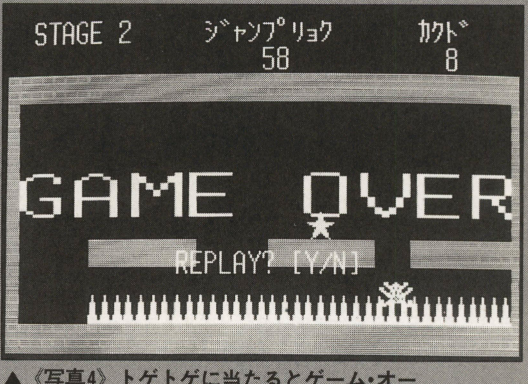
▲《写真1》スペース・キーで操作するワンキー・ゲーム。まずはジャンプ力をきめる



▲《写真2》つぎに角度をきめる。動いている棒の角度でジャンプするぞ



《写真3》いざジャンプ！　なめらかにキャラが動く



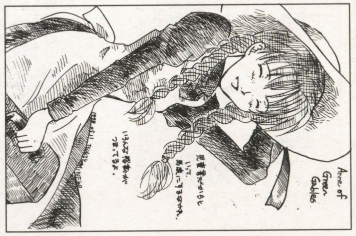
▲《写真4》トゲトゲに当たるとゲーム・オーバー

★和々草さんのPNの読み方は「わわぐさ」「にこにこぐさ」等の説があるのですが,実際の所どうなんでしょう?(宮城県石巻市・NAK25歳)……【**編**:実際の所どうなんでしょう?私も知らないんですよ。ご本人にお答えしていただきたいところです。**つぐ美**:PNって難しいよね。】

『ジャンプマン』のプログラム・リスト

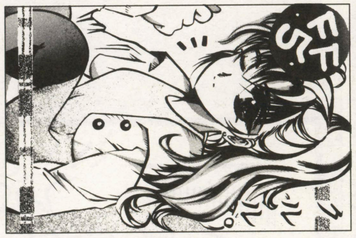
```
10 CLS:SCREEN@ 1:SPRITE ON:SPRITE SCREEN 1:DEFINT A-W
20 DIM A(255),P(1079),MP(31,25,8),U(3),A$(8),X(180),Y(180)
30 PI!=3.1415926#/180:FOR J=0 TO 180:X(J)=14*COS(J*PI!):Y(J)=-14*SIN(J*PI!):NEXT
40 LN=1000:U!(1)=.2!:U!(3)=.04!:ST=1:FOR J=1 TO 8:A$(J)="STAGE"+STR$(J):NEXT
50 ' キャラクタデータ作成
60 FOR I=0 TO 4 STEP 4:READ A$:L=0:CH!=0:FOR J=1 TO 61 STEP 4
70 A=VAL("&H"+MID$(A$,J,4)):CH!=CH!+(A AND 255)*(J+2)+A/256*J
80 Z=1:FOR K=15 TO 0 STEP -1:A(K+L)=-65535!*((A AND Z)<>0)-32768!
90 Z=Z*2:NEXT:L=L+16:NEXT:GOSUB 720:DEF SPRITE 0,I,A,1:NEXT
100 LINE (0,0)-(19,15),PSET,[48,200,48],BF:LINE(0,0)-(19,4),PSET,[168,168,0],B
110 LINE(6,0)-(13,4),PSET,[168,168,0],B:LINE(0,8)-(19,12),PSET,[168,168,0],B
120 LINE(6,8)-(13,12),PSET,[168,168,0],B:GET@A (0,0)-(19,15),P:CLS
130 CONNECT (0,14)-(2,0)-(4,14)-(7,14)-(9,0)-(11,14)-(14,14)-(16,0)-(18,14)-(19,
14)-(19,15)-(0,15),7,,F:GET@A (0,0)-(19,15),P,360:CLS
140 CONNECT (2,0)-(17,0)-(19,2)-(19,13)-(17,15)-(2,15)-(0,13)-(0,2)-(2,0),5,,F
150 LINE (14,2)-(17,5),PSET,0:GET@A (0,0)-(19,15),P,720:CLS
160 ' マップデータ作成
170 FOR I=1 TO 8:X=0:Y=6:READ A$:CH!=0
180 FOR J=1 TO 79 STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):FOR K=3 TO 0 STEP -1
190 CH!=CH!+A*J:D=(INT(A/4^K) AND 3):MP(X,Y+1,I)=D:MP(X+1,Y+1,I)=D
200 IF D-2 THEN MP(X,Y,I)=D:MP(X+1,Y,I)=D ELSE MP(X,Y,I)=0:MP(X+1,Y,I)=0
210 X=X+2:IF X=32 THEN X=0:Y=Y+2
220 NEXT K,J:GOSUB 720:NEXT
230 ' 画面表示
240 READ X,Y,GX,GY:XB=X:YB=Y
250 CLS:SYMBOL (28,16),A$(ST)+"     ｼﾞｬﾝﾌﾟﾘｮｸ       ｶｸﾄﾞ",1,1
260 FOR I=7 TO 25 STEP 2:FOR J=0 TO 30 STEP 2:A=MP(J,I,ST)
270 IF A THEN PUT@A (J*10,(I-1)*8)-(J*10+19,I*8+7),P,,,,,360*(A-1)
280 NEXT J,I:SYMBOL(GX,GY),KNJ$(&H217A),1,1,6
290 X=XB:Y=YB:DEF SPRITE 1,0,(X,Y),0:SPRITE 0,0,1:XM=0:YM=0
300 ' M A I N
310 B=0:C=100:D=150:GOSUB 560:PW!=PA:B=0:C=180:D=246:GOSUB 560:R!=PA
320 R!=R!*PI!:PW!=PW!*.01!:XL=PW!*COS(R!):YL=PW!*SIN(R!)
330 ' ジャンプ AND 衝突判定
340 X0=X:Y0=Y:X1=X+XL:Y1=Y-YL:A=INT(Y1) MOD 16:B=INT(Y1/8):C=INT((Y1+15)/8)
350 IF YL<0 THEN SWAP B,C:D=1:E=0 ELSE D=0:E=1
360 F=INT((X1+2)/8):G=INT((X1+14)/8):H=MP(F,B,ST):I=MP(G,B,ST):J=MP(F,C,ST):K=MP
(G,C,ST)
370 ON H GOTO 400,390,400:ON I GOTO 400,390,400
380 ON J GOTO 420,510,420:ON K GOTO 420,510,420:X=X1:Y=Y1:GOTO 430
390 IF J=0 AND K=0 THEN 510
400 IF E AND J=0 AND K=0 AND A=15 THEN YL=0:X=X1:Y=INT(Y):GOTO 430
410 IF D AND J=0 AND K=0 AND A=1 THEN 470
420 X=INT(X):Y=Y1:XL=0
430 GOSUB 440:GOTO 340
440 XM=XM+(X-X0):YM=YM+(Y-Y0):A=FIX(XM):B=FIX(YM):XM=XM-A:YM=YM-B
450 SPRITE 6,0,A,B:YL=YL-.004!:RETURN
460 ' 床の滑りを計算
470 YL=0:A=INT(Y) AND 240:IF A-INT(Y) THEN Y=A:X=X1:GOSUB 440:GOTO 340
480 Y=A:A=SGN(XL):XL=XL-A*(U!(H)+U!(I))*.5!
490 IF SGN(XL)<>A OR A=0 THEN 650 ELSE X=X1:GOSUB 440:GOTO 340
500 ' G A M E  O V E R
510 DEF SPRITE 1,0,(INT(X),INT(Y)),4:SPRITE 0,0,1
520 SYMBOL(16,103),"GAME OVER",4,2:SYMBOL(108,150),"REPLAY? [Y/N]",1,1:GOSUB 630
530 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN SPRITE 0,0,0:GOTO 250
540 IF A$="N" OR A$="n" THEN RUN ELSE 530
550 ' ジャンプ力 AND 角度 入力
560 A=2:PA=B:GOSUB 630:XC=(X+8)*1.25!:YC=Y+8:GET@A(XC,YC)-(XC+X(0),YC+Y(0)),A:E=
0
570 A$=STR$(PA):LINE (D,32)-(D+21,45),PSET,0,BF:SYMBOL(D+22-LEN(A$)*8,32),A$,1,1
580 PUT@A (XC,YC)-(XC+X(E),YC+Y(E)),A:E=PA:GET@A (XC,YC)-(XC+X(E),YC+Y(E)),A
590 IF C-180 THEN WAIT 1 ELSE LINE (XC,YC)-(XC+X(E),YC+Y(E)),PSET
600 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN PUT@A (XC,YC)-(XC+X(E),YC+Y(E)),A:RETURN
610 PA=PA+A:IF PA=B OR PA=C THEN A=-A:GOTO 570 ELSE 570
620 ' キーバッファクリア
630 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 630 ELSE RETURN
640 ' ゴールに着いたかどうかチェック
650 LINE (150,32)-(267,45),PSET,0,BF:GOSUB 440
660 IF Y-GY OR (X+14)*1.25!<GX OR (X+2)*1.25!>GX+15 THEN 310
670 WAIT 70:CLS:SPRITE 0,0,0:SYMBOL (0,0),"GOAL",10,15:WAIT 120:ST=ST+1:IF ST-9
THEN 240
680 ' エンディング
690 WAIT 200:CLS:SYMBOL(16,16),"8ステージ完全制覇",2,2
700 SYMBOL(16,64),KNJ$(&H4537)+KNJ$(&H4032),9,10:WAIT 1000:RUN
710 ' チェックサム
720 READ CB!:IF INT(CH!)=CB! THEN LN=LN+10:RETURN
730 SPRITE OFF:PRINT LN;"行が違っています。":END
990 ' キャラクタデータ AND マップデータ
1000 DATA 188C19CC0FF806B003E003600DD81FFC377662A337761FFC06300C183C1E3C1E,81182
1010 DATA 188C19CC0FF866B363E333661D5C0FF8077002A067736FFB7C1F700700000000,80209
1020 DATA 55555555400000014000000140001555400015554001555540015555405555555405555
5555555555,415048
1030 DATA 5555555540000000140000001400000014000000140000001415054554000000142AAAA
A955555555,379468
1040 DATA 5555555540000000140000001400300014003000140030001400300016 00B80097FFFFF
FD55555555,457632
1050 DATA FFFFFFFFC0000003C0000003C00C0003C03F0003C00003F3C0003003CF000003EAAAAA
ABFFFFFFFF,778340
1060 DATA 555555554000000014000C0014016400144054001600400015004BEA9409555554 05555
5555555555,456876
1070 DATA 55555555400000015A00000155A0000955580005555600055555A025555555555555555
5555555555,448404
1080 DATA 555555554000000014000000141000031410000015 53CF00140000000140000 3C16AAAAA
A955555555,449328
1090 DATA FFFFFFFFC0000003FF0FFFF3EA080003FFFC9003C00FC003C0800283C0FFFFD3C00000
03FFFFFFFF,943404
1100 DATA 16,176,284,80,16,176,182,128,32,160,142,80,32,144,182,128
1110 DATA 16,176,182,128,16,64,240,144,16,112,262,80,16,64,142,112
```

評…「赤毛のアン」かぁ…(つぐ美)



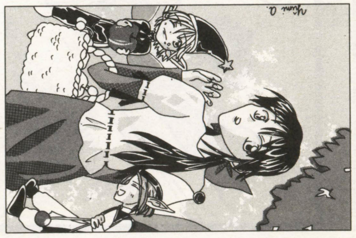
by　月夜見猫

評…Vだなんてなつかしい(編)



by　ゆあさひろみ

評…さくらんぼいいなー(影)

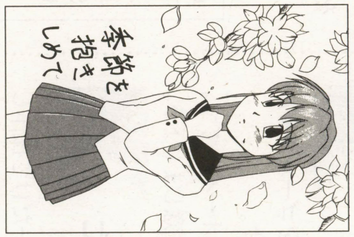


by　旭野夕海

評…一度まとめて読みたい…(影)

by　ばんれい(歌姫編6)

評…酔ったオヤジになぐられました(影)



by　ぶんちょ

評…ワイルドでいいかも(影)

by　ZAXたに

★鳥のフンが直撃した友人が「コウモリのフンなら死んでたね」と、スペネタ炸裂。フフッ、洗脳完了だな……。(北海道室蘭市・スペ普会会長20歳)……【影：そこまでディープなネタがさらっと口に出るとは恐ろしい…。ふつーの人に変な目で見られないように注意が必要だな。】

MSX/2/2＋/TurboR用

イガ栗からお花畑を守れ！

お花畑(はなばたけ)で キャーッチング♥

桐岡　昭広(26歳)

かわいい妖精のストーリィー♥

私，妖精の女の子シロリィー

今日もお花畑を元気いーっパイに飛んでいます。でもねっ，いきなりお空からイガ栗のマロベエが落ちてきちゃったからどーしよう。このままじゃお花が枯れちゃう。そうだ！　ちょうど森でペッコリィーの実を取るために持ってきた魔法のかごを出して，マロベエをキャーッチングすればいいわっ！

さあ，あなたも私といっしょにお花を守ろうねっ♥

《第1表》変数表

X,Y	………シロリィーの座標
CR	………シロリィーの色
CU	………シロリィーアニメカウンタ
AN	………シロシィーアニメ用
G,L	………マロベエの座標
KA	………かごの数
SC	………スコア

いっしょに遊ぼう♥

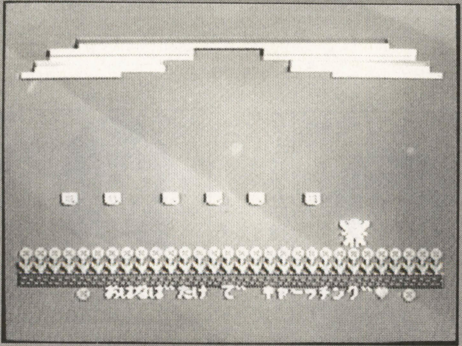
妖精のシロリィーをカーソル・キーで左右に動かして，空から落ちてくるイガ栗のマロベエが落ちてきそうなところに，スペース・キーを押してかごを出して，キャーッチングしてお花を守ってください（かごは最初21個出せます）。

かごを全部出すと，マロベエが落ちてきます。かごでマロベエをキャーッチングできると，出せるかごが一つ減って，またゲームが始まります。キャーッチングできずにマロベエが当たっちゃうと，ゲーム・オーバーになります。

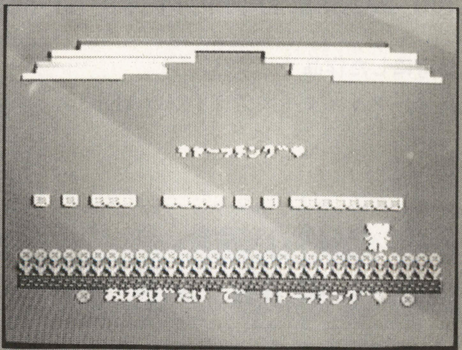
リプレイはスペース・キーです（このゲームはジョイスティック，ジョイパッドでも遊べるよっ！）。

おまけだよっ！

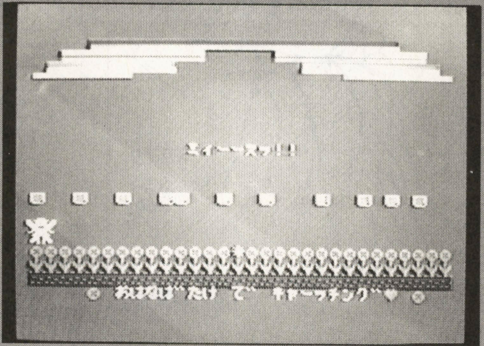
ゲーム・スタートメッセージが画面に出ているとき，カーソル・キーの上を押すとクロリィーで遊べます（カーソル・キーは，ゲーム・スタートメッセージが画面から消えるまで押してください）。シロリィーで遊ぶときはカーソル・キーの下を押してねっ。



▲《写真1》マロベエが落ちてきそうなところにかごを置いていく



▶《写真2》キャーッチング！なんとかお花畑を守れた



◀《写真3》ひとつでもマロベエを落としてしまうとゲーム・オーバー

★OFって内容があるのかないのかよく分からないけど，とてもおもしろいです。最高ですね，影さん！（愛知県名古屋市・石田雄樹15歳）……
【影：おもしろいことはよいことだ。うん，我ながら名言。編：よくわからないってところが影さんですね。影：私は最高なのだ。】

『お花畑で　キャーッチング♥』のプログラム・リスト

```
10 '♥♥♥ おはなは゛たけて゛ キャーッチンク゛♥ 1998.9.20 by くるくるちょひ゛ん.!.AKIHIRO KIRIOKA ♥♥♥
20 '♥♥♥ しょきせってい ♥♥♥
30 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:CR=15:RESTORE240:FORI=0TO1:A$="":FORJ=1TO4:READB$:FORK=
1TO8:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,K*2-1,2))):NEXTK,J:SPRITE$(I)=A$:NEXTI
40 RESTORE260:FORB=0TO8:READC:FORA=0TO7:READA$:VPOKEC*8+A,VAL("&H"+A$):NEXTA,B
50 WIDTH30:KEYOFF:COLOR15,4,4:VPOKE8197,&H62:VPOKE8204,&HD4:VPOKE8205,&H24:VPOKE
8206,&HE4:VPOKE8207,&HA4
60 VPOKE8200,&H62:VPOKE8201,&HA5:VPOKE8202,&H87:VPOKE8203,&HD4:L=5:CU=0:AN=0:KA=
21:B=KA:SC=0
70 LOCATE7,10:PRINT"a おはな を まもってねっ! a":PLAY"V14O4S1M7000L16EEG-G-A4O5C+C+O4AAF+6
R32O5C+O4AAAG-ABA4","V14O7S1M7000L16EEG-G-A4O8C+C+O7AAF+6R32O8C+O7AAAG-ABA4"
80 FORI=0TO6000:NEXT:CLS:ST=STICK(0)+STICK(1):IFST=1THENCR=1ELSEIFST=5THENCR=15
90 CLS:X=118:Y=127:R=RND(-TIME):LOCATE0,18:PRINT"aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa"
:LOCATE0,19:PRINT"hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh"
100 LOCATE0,20:PRINT"..............................":LOCATE4,21:PRINT"a おはなは゛たけ
て゛ キャーッチンク゛♥ a"
110 LOCATE4,1:PRINT"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA":LOCATE2,2:PRINT"HHHHHHHHHH"SPC(5)"HH
HHHHHHHH"
120 LOCATE1,3:PRINT"PPPPPPPPP"SPC(9)"PPPPPPPPPP":LOCATE0,4:PRINT"XXXXXXX"SPC(15)
"XXXXXXXX":VPOKE8208,&HD4
130 '♥♥♥ めいん る-ちん ♥♥♥
140 PUTSPRITE0,(X,Y),CR,AN:CU=CU+1:IFCU=2THENAN=1ELSEIFCU=4THENAN=0:CU=0
150 ST=STICK(0)+STICK(1):VX=(ST=3)*(X<232)-(ST=7)*(X>7):X=X+VX*7:IFSTRIG(0)+STRI
G(1)=0GOTO140
160 LOCATEX/8,Y/8-1:PRINT"p":B=B-1:PLAY"V15O6S9M900L32A-":IFB>0THEN140
170 PLAY"V14O5L21ECF","V14O6L21ECF":G=INT(RND(1)*28+1):FORI=0TO777:NEXT
180 L=L+1:LOCATEG,L:PRINT"x":LOCATEG,L-1:PRINT" "
190 IFVPEEK(6144+(G+1)+(L+1)*32)=112THENLOCATEG,L:PRINT" ":PLAY"V15O5L16GGD21EG"
,"V15O7L16GGD21EG":LOCATE11,10:PRINT"ｷｬｰｯﾁﾝｸﾞ♥":FORI=0TO2000:NEXT:SC=SC+1:KA=KA-
1:B=KA:L=5:GOTO90
200 IFL<>18GOTO180ELSELOCATE11,10:PRINT"ﾐｨｰｰｽｯ!!":PLAY"V14O5L12BBBA21","V14O6L12
BBBA21":FORI=0TO2000:NEXT
210 '♥♥♥ ﾐｨｰｰｽｯ!! ♥♥♥
220 LOCATE11,12:PRINT"ｽｺｱ"SC"てん":IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN220ELSEPUTSPRITE0,(0,2
12),0:PUTSPRITE1,(0,212),0:CLS:GOTO50
230 '♥♥♥ ｽﾌﾟﾗｲﾄ & ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀｰ ♥♥♥
240 DATA03CFE5F77F3C1F1F,670F1F0E1E3A3202,C0F3A7EFFE3CF8F8,E6F0F870785C4C40
250 DATA333F3D1F1F0C0F17,670F1F0E0E1E1A02,CCFCBCFCF838F0E8,E6F0F87070785840
260 DATA97,00,38,7C,D6,EE,D6,7C,38:DATA104,10,10,92,D6,FE,7C,38,10
270 DATA112,FF,AB,D5,AB,D5,A9,7E,00:DATA120,10,54,38,FE,38,54,10,00
280 DATA46,66,FF,FF,DF,FD,FF,B7,FF:DATA65,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00
290 DATA72,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00:DATA80,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00
300 DATA88,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00
```

★参考にした作品

・ティンクルスタースプライツ（ADK）

CHECKER FLAG

Dr.D：編くん，この画面を見てどんなゲームかわかるかな？

編：うーん。わからないですね。内容も要は運まかせで，ゲームとして楽しむというものではないような気がします。

Dr.D：厳しい言い方じゃが，ゲームとして遊べるものを作ってほしい。リストも短く，熱心に投稿してくれるだけにそれが残念じゃな。

つぐ美：MSXは投稿が少ないです！他の人もどんどん送ってくださいね。

先月に続き，シロリィちゃんが活躍します！

by　桐岡昭広

評…BMも応援してます(編)

by きりまけい

評…影君はカゼはひかんしのぉ(Dr・D)

by 横浜いれぶん

評…レナ…どうしたの?(つぐ美)

by 鈴木有人

評…またスターオーシャン！(影)

by ばけつてきなこ

★近々，影さんのパソ破が無形文化財に指定されるらしい。(千葉県君津市・しるばい20歳)……【Dr.D：なんじゃと？それはこまるぞ。編：パソコン破壊されても文句が言えなくなってしまいますね。つぐ美：反対署名でも集めてみましょうか。……3日で1億人も！影：ウソだ！】

PC－9801シリーズ（N88－日本語BASIC（86）DOS/DISK－BASIC）用

ペンキの塗り具合いがリアルなアクション・ゲーム

ペイント　ペン太（た）

久保　善謙（28歳）

内容

下町のペンキ屋に生まれた「ペン太」と「クーピー」。ある日，病に倒れた父「ペン造」は，ペンキ屋の将来が気になり，後継者を選ぶのであった。一子相伝の「レインボウースプラッシュ」を修得し，ペンキ屋の後継者となるのは果たして……。

使いかた／遊びかた

メニューで「１人で（MANvsCPU)」または「２人で(MANvsMAN)」のどちらかを選択しゲームを開始します。キャラを操作し，相手より多く床を塗りつぶし合うゲームです。ペンキを塗った後は，乾くまで一定時間かかります。

相手のペンキ塗りたて部分を通過すると，自分のキャラが相手のペイント色に変わります（**第１図・塗り立て状態に比例し，一定歩数相手のペイント色に変わる**)。全７ステージを戦い，全ステージで塗りつぶした総面積の広いほうが勝者となります。

星を七つ揃え勝利すると,「レインボースプラッシュ」を修得できます（「レインボースプラッシュ」はゲーム中は使用できません)。

自分が塗ったペンキが乾く前に円を描くようにペイントすると,「スプラッシュ」という技が繰り出せます（**第２図**)。

このとき，円の中央に「ペイント玉」が出現します。相手がこの「ペイント玉」の上を通過すると，一定歩数相手の色に変わります。

ルール

・１ステージは30秒間で，ステージ終了時に一番多く塗られているほうがそのステージの勝者になります（１ステージのゲーム時間は**リスト２**の100行の「T4」の値を変えることで，変更することができます)。

・全７ステージを戦い，全ステージで塗りつぶした総面積の一番多いほうが，最終的に勝ちとなります。

・自分が塗ったペンキ塗りたての上には移動できない。

・自分が作った「ペイント玉」の上には移動できない。

・相手が塗ったペンキ塗りたての上を通過すると，一定歩数相手に変身する。

・相手が作った「ペイント玉」の上を通過すると，一定歩数相手に変身する。

プログラムの具体的入力方法

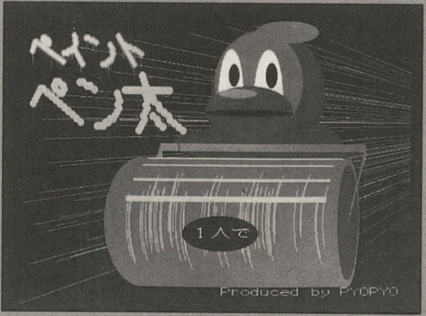
リスト１と**リスト２**を入力し，保存してください。

入力が終わったら，最初に**リスト１**を実行してください。正常に実行されると「DATA1.CHR」,「DATA2.CHR」の二つのキャラクターDATAファイルが作成されます。

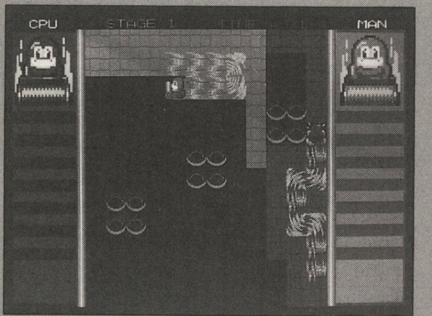
その後，**リスト２**を実行すると，ゲームが開始されます。

改造のアドバイスと制作上の苦労点

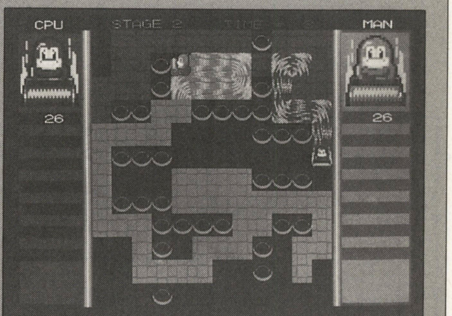
プログラムを作り出すと他のことが手につかなくなるので，なかなか作成する機会がなかったのですが,「ベーマガ創刊



▲《写真1》ちょっと迫力のあるタイトル画面。１人用か２人用を選ぼう



▲《写真2》時間内に相手よりたくさんペンキで床を塗ろう



▲《写真3》相手の塗った床を自分が塗り直すこともできる

200号記念」という記事を目にし，「ものの け」にとりつかれたかのようにプログラムの作成に取りかかりました（出来上がるまで3か月かかりました^_^;)）。

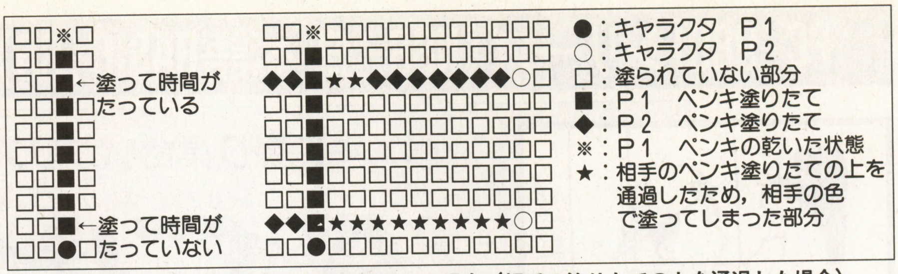
改造のアドバイスとしては，CPUの思考ルーチンがあまり賢くないので，先読み処理等を追加して賢くしたり，必殺技のバリエーションを増やしたり，ステージをアレンジしてみてはいかがでしょうか。

ゲームスピードですが，486SX（20MHz)でプログラムを開発しましたので，同じCPUを積んでいるマシンは，このままの状態で遊べるかと思います。それ以外のマシンの方は，**リスト2**の「100行」の「T1」の値（値を大きくすると遅くなる）を変更し，スピードを調節してください。

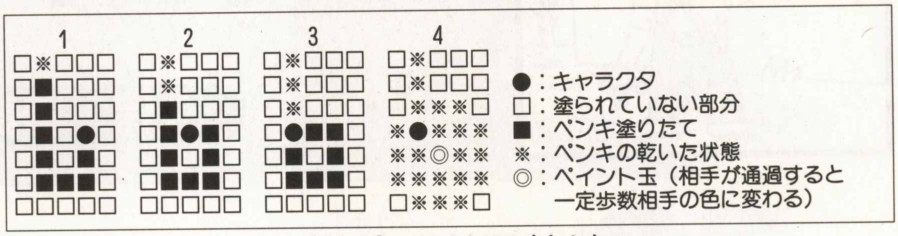
ベーマガのホームページで，投稿プログラムが手軽にダウンロードできるようになってから，プログラムをコツコツ打ち込んでは，入力間違いを探し出していたときの苦労を思い出す今日この頃です。

CHECKER FLAG

編：ペンキ塗りたての表し方がいいですね。
影：なんか，本当にペンキが塗ってあるな～という感じだよね。
Dr.D：基本は陣取りゲームじゃが，いろいろオリジナル要素があっておもしろいゾ。力を入れて作っているのがわかる。ペイント玉をどう活用するかが鍵じゃな。



《第1図》ペンキ塗りたての上を通過した場合（相手の塗りたての上を通過した場合）



《第2図》ペイント玉の出しかた

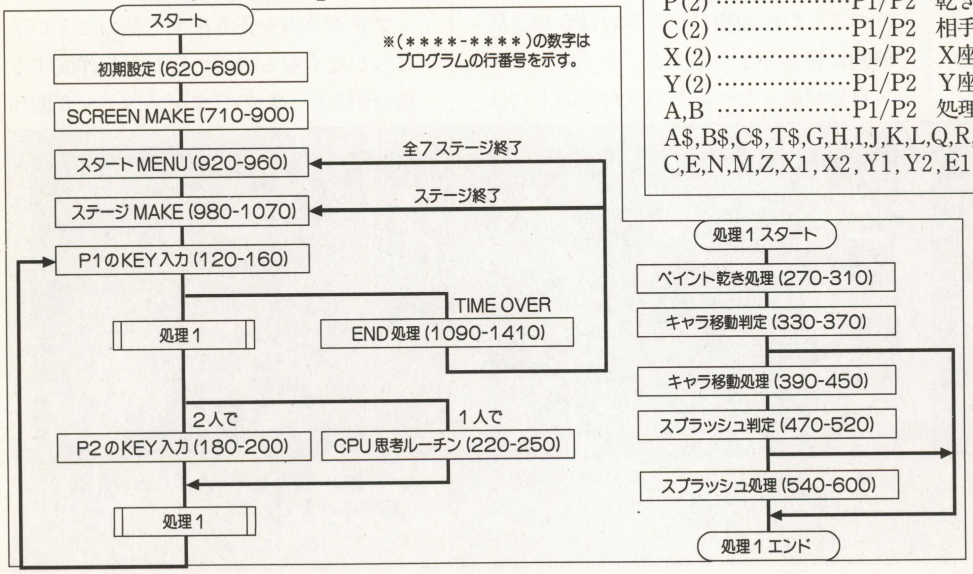
[SPACE]	メニューの選択等
[RETURN]	ゲームスタート
[8][2][4][6]	P1の操作　上下左右
[W][X][A][D]	P2の操作　上下左右
[SHIFT]	ウェイトがかかっている処理をスキップできます

《第3図》操作方法

《第1表》変数表

T1, T2	CPUウエイト調整
T3	ゲーム時間カウントダウン（秒）
T4	基準値　1ステージゲーム時間（秒）
XX,YY	グラフィック相対座標
P%(520,18)	床／障害物　パターンデータ
Q%(520,8)	キャラクター　パターンデータ
M(14,14)	マップ用　乾きカウント／障害物
N(14,14)	マップ用　P1･P2ペイント判別
PL$(16)	パレットデータ
W$(10)	メッセージデータ
ST	ステージ数
P	1人/2人モード　識別スイッチ
TX(2,10)	P1/P2　乾き処理用X座標ストック
TY(2,10)	P1/P2　乾き処理用Y座標ストック
F(2,8)	P1/P2　得点格納
RX(2)	P1/P2　レインボ処理中心X座標
RY(2)	P1/P2　レインボ処理中心Y座標
P(2)	P1/P2　乾き処理ポインタ
C(2)	P1/P2　相手ペイント通過時　カウントダウン
X(2)	P1/P2　X座標
Y(2)	P1/P2　Y座標
A,B	P1/P2　処理スイッチ
A$,B$,C$,T$,G,H,I,J,K,L,Q,R,T,U,X,Y	作業用
C,E,N,M,Z,X1, X2, Y1, Y2, E1, E2, E4, E6	作業用

『ペイント ペン太』フローチャート



評…出口には行けました？（編）

by　カネゴンJr.

★CDの付録があればイイナ！（千葉県茂原市・石田淑恵13歳）……【**影**：私の給料が上がればイイナ！**編**：また好き勝手なこと言って。仕事がんばってから言うセリフですよ？**影**：それだけ難しいってコトか。**編**：CDがですか？…影さんがもう100倍くらい働けば簡単ですよ。】

《リスト1》『ペイント　ペン太』のキャラクター作成プログラム・リスト

```
10 '##############################################################
20 ' # P C - 9 8 0 1 版  ﾍﾟｲﾝﾄ ﾍﾟﾝ太 ｷｬﾗｸﾀ DATA 作成ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ(PEN_CHR.BAS)  #
30 '  #                                                          #
40 '   #          1 9 9 8 . 9 . 9     B y   Y . K u b o          #
50 '    #    【NEC N-88 BASIC(86) Ver5.0 / PC-9801BX(486SX 20MHZ) 】  #
60 '     ####################################################
70 '    ## #        このﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑを実行すると、２つの ｷｬﾗｸﾀ DATA FILE      # ##
80 '   #### #       [ DATA1.CHR / DATA2.CHR ]が作成されます。          # ####
90 '####### ################################################ #######
100 SCREEN 3,0:CLS 3:COLOR ,,,,2:DIM P%(520,18),Q%(520,8)
110 '=================================================< ﾕｶ ﾇﾘﾀﾃ(ｽﾄﾚｰﾄ) >
120 K=0:FOR J=1 TO 2:C1=J:C2=J+7:GOSUB 460:FOR I=0 TO 15:R=RND*15
130 LINE(R,I*2)-(15+R,I*2),2+J,,&H5BDA:LINE(R,I*2)-(15+R,I*2),7,,&H180
140 NEXT:GOSUB 400:GOSUB 380:K=9:NEXT
150 '=================================================< ﾕｶ ﾇﾘﾀﾃ (ｶｰﾌﾞ) >
160 K=2:FOR J=1 TO 2:C1=J:C2=J+7:GOSUB 460:FOR I=0 TO 20:R=RND*30
170 CIRCLE(0,31),I*2,2+J,0+R/35,.8+R/35:CIRCLE(0,31),I*2,7,R/35+.2,.7+R/35-.2
180 NEXT:GOSUB 400:GOSUB 380:GOSUB 380:GOSUB 380:K=11:NEXT
190 '=====================================================< ﾕｶ ﾇﾘ ｾﾞﾝ/ｺﾞ >
200 FOR I=0 TO 1:C1=I+1:C2=I+8:GOSUB 460:K=7+9*I:GOSUB 400:NEXT
210 C1=15:C2=0:GOSUB 460:K=8:GOSUB 400
220 '=======================================================< ｼｮｳｶﾞｲﾌﾞﾂ >
230 CIRCLE(16,17),15,10,,,.7,F:CIRCLE(16,13),15,11,,,.7,F
240 CIRCLE(16,13),10,0 ,,,.7,F:CIRCLE(16,15),10,10,0,3,.7:K=17:GOSUB 400
250 '=======================================================< PAINT ﾀﾞﾏ >
260 K=6:FOR I=0 TO 1:C1=I+1:C2=I+8:GOSUB 460:CIRCLE(17,17),10,8+I,,,,F
270 CIRCLE(15,15),10,0:PAINT(15,15),3+I,0:CIRCLE(12,12),4,7,,,,F
280 CIRCLE(13,13),7,7:GOSUB 400:K=15:NEXT
290 '==========================================================< ｷｬｸｸﾀ >
300 FOR L=0 TO 2:Q%(0,L)=32:Q%(1,L)=32:K=2:FOR I=0 TO 31:READ A$
310 FOR J=0 TO 7:Q%(K,L)=VAL("&H"+MID$(A$,J*4+1,4)):K=K+1:NEXT J,I,L
320 PUT@(0,0),Q%(0,0),PSET:K=3:GOSUB 410
330 FOR J=0 TO 3:PUT@(0,0),Q%(0,J),PSET:K=4+J:GOSUB 420:NEXT
340 '================================================< ｷｬﾗｸﾀ DATA SAVE >
350  DEF SEG=VARPTR(P%(0,0),1):BSAVE "DATA1.CHR",0,18720
360  DEF SEG=VARPTR(Q%(0,0),1):BSAVE "DATA2.CHR",0,8320:END
370 '============================================================< SUB >
380 FOR I=0 TO 31:FOR L=0 TO 31:C=POINT(I,L):PSET(63-L,32+I),C:NEXT L,I
390 GET@(32,32)-(63,63),P%(0,17):PUT@(0,0),P%(0,17),PSET
400 GET@( 0, 0)-(31,31),P%(0,K):K=K+1:RETURN
410 FOR I=0 TO 31:FOR L=0 TO 31:C=POINT(I,L):PSET(63-I,32+L),C:NEXT L,I:GOTO 440
420 FOR I=0 TO 31:FOR L=0 TO 31:C=POINT(I,L):IF C=1 OR C=3 OR C=8 THEN C=C+1
430 PSET(32+I,32+L),C:NEXT L,I
440 GET@(32,32)-(63,63),Q%(0,7):PUT@(0,0),Q%(0,7),PSET
450 GET@( 0, 0)-(31,31),Q%(0,K):RETURN
460 LINE(0,0)-(31,31),C1,BF:LINE(8,-1)-(23,7),C2,B:LINE(-1,8)-(7,23),C2,B
470 LINE(8,24)-(23,32),C2,B:LINE(24,8)-(32,23),C2,B:RETURN
480 '=====================================================< ｷｬﾗ DATA >
490 DATA 7F5A43807FFF43807FFF43807FFF4380,7E5A21007EFF01007EFF01007EFF9D7F
500 DATA 7CB9437E7CFF03007CFF03007DFFB381,7BBA87FF78FF000078FF000078FF6000
510 DATA 77AA87FF70FF000070FF000070FF7000,6FFFE7FF60FF000060FF000060FF1000
520 DATA 0FE0C3FF00E0000000E0000000E03800,6F9FE3FF038C0080638000800801800
530 DATA 0E7FC37F061C004006000040800003800,8C7FE37F040E004004000004040801800
540 DATA 8F7FC37F071C004007000040408038000,3C7FA37F3C0E004014000040C0805800
550 DATA 3F7F43FF381C00C018000040C080B800,3F7F83FE3F0E00001E000000C0807801
560 DATA 3F7F43FD3F1C00E01F0000C0C080B802,1F7F83FA1F1C00F01F0000E0C0807805
570 DATA 0F7F03F50F0E00F00F0000E0C080F80A,077F07F0071C00E0070000C0C080F00F
580 DATA 1F3F05CC1C0E000000000000C0C0F033,8F3F00FC1F1C00C01000000040C0F203
590 DATA 833F04F8300C00003000000044C0F207,80200800201F0000201F00004FC0F6FF
600 DATA 001F0000E0200000E03F00000FC0FEFF,023F0000C0400000C07F00000D80FEFF
610 DATA 077E00A0A0810000A0FF00000800FE5F,4C700000208F000060FF00000300FEFF
620 DATA C0700000208A0000E0FA00000F00FEFF,C07B01002E840000EEFF00000100FCFF
630 DATA 80BF030047400000C7FF00000000F8FF,181F0700C0600000C07F00000000F03F
640 DATA 3FA00FC0009F000000BF000000800000,0FC0FFFF00C0000000C0000000C00000
650 DATA F8FFFF1F000000000000000000000000,E1FFFFC7000010000000000000E000030
660 DATA 9FFFFFF100101000000000002000000C,3FFFFFFC1C10100000000000040000002
670 DATA 7FFE7FFE20100000000000080000001,7FFE7FFE5E1010780E00007080000001
680 DATA FBFC3FDF1B0010D81A00005800018000,F7FC3FEF170014E81600006800018000
690 DATA F3FC3FCF131016C81200004800018000,F3FC3FCF135016C81200004800018000
700 DATA FFFC3FFF7050060E1000000800018000,FFFC3FFF6F5006F66F0000F600018000
710 DATA FFFC3FFF7F4006FE3F0000FC00018000,FFF99FFF7F400EFE1F0000F800024000
720 DATA CFF3CFF70F620EF000000000030042008,30F3CF7C00620E0000000000CF042083
730 DATA 7FF3CFFC00720E000000000080042003,0FF3CFF000F20F000000000F004200F
740 DATA 80E3C70100E007000000000007F0000FE,FFDDA30700C01BF87F1C38FE00024000
750 DATA 00D00B0000C0030000100800FF01C0FF,00D00B0000C0030000100800FF01C0FF
760 DATA 00A00500008001000020040AA0080AA,FFBFFDFF008001000020040000000000
770 DATA FF9FF9FF55A545550020040000000000,FF9FF9FFFFAFF5FF0020040000000000
780 DATA FF7FFEFFFF2FF4FF0060060000000000,FF7FFEFFAA2AA4AA0060060000000000
790 DATA FF1FF8FF00200400002004000000000,AA0AA8AA002004000020040055155055
800 DATA 00200400000000000200400FF1FF8FF,00200400000000000200400FF1FF8FF
810 DATA F8EBFF35F8EBFF35F8EBFF35F8E3FF31,C3EDF383C0EDF303C0EDF303C4E1F343
820 DATA 9FF5EDF980F5ED0180F5ED01A0F1E105,3FFADDFC00FADD3800FADD0040F8C102
830 DATA 7FFC33FE00FC330400FC330080FC0301,FFDE4FFF00DE4F0200DE4F0000DE4F00
840 DATA FFAC3FFF00AC3F0000AC3F00008DBF00,FFD5BFFF00D43F0000D43F0000C43F00
850 DATA FFEDBFFF00EC3F0000EC3F0000EC3F00,FFC183FF00C0030000C0030000C00300
860 DATA FFBE7DFF0080010000A0050000818100,FFBE7DFF009E790000A0050000818100
870 DATA FF9E79FF00BE7D0000A0050000818100,FF0180F7007C3E00007C3E0000024008
880 DATA FC03C00F00785E0000781E00030420F0,FF9999FC00B00D0000A0050000866103
890 DATA FF9919FC00B00D0000A005000086E103,FF9819F800A0050000A005000087E107
900 DATA 3FBC3DC00080010000A00500C083C13F,00BC3D000080010000A00500FF83C1FF
910 DATA 00C0030000800100008001 00FF8381FF,80F83F0000800100008001007F8381FF
920 DATA 00FC7F0000E00B0000800100FF8101FF,00FC7F0000E00A0000000000FF0100FF
930 DATA 00FC7F0000F00A0000000000FF0100FF,00FEFF0000B0020000000000FF0000FF
940 DATA 00FFFF0000AA4A000000000000F0000FC,F0FFFF02802A08000000000002010000FC
950 DATA FEFFFF8580224A78000000FC00000000,FFFFFF03200A400000000000000000000
960 DATA FFFFFFF9002000000000000000000000,FFFFFFF00000000000000000000000000
```

《リスト2》『ペイント　ペン太』のメイン・プログラム・リスト

```
10 '##############################################################
20 ' #    P C - 9 8 0 1 版   ペイント ペン太 M A I Nﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ(PENTA.BAS)   #
30 '  #                                                          #
40 '   #          1 9 9 8 . 9 . 9     B y   Y . K u b o          #
50 '    #    【NEC N-88 BASIC(86) Ver5.0 / PC-9801BX(486SX 20MHZ) 】  #
60 '     ####################################################
70 '    ## #     このﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑを実行する前に「PEN_CHR.BAS」を実行し      # ##
80 '   #### # ｷｬﾗｸﾀ DATA FILE [ DATA1.CHR / DATA2.CHR ]を作成して下さい# ####
90 '####### ################################################ #######
100 CLEAR:D=&H3FDB:T4=30:T1=140:GOTO 620'「T1」の値を変更しｽﾋﾟｰﾄﾞを調整して下さい
110 '===================================================< P1 ｷｰ ﾆｭｳﾘｮｸ >
120 IF T$<>TIME$ THEN T$=TIME$:T3=T3-1:GOSUB 1470
130 IF T3=10 THEN COLOR 2
140 IF T3<1 THEN RETURN
150 A=1:B=0:E0=INP(&HE0):E1=INP(&HE1)
160 T=(E0=239)-(E0=191):U=(E1=254)-(E0=251):GOSUB 270
170 '===================================================< P2 ｷｰ ﾆｭｳﾘｮｸ >
180 A=0:B=1:IF P=0 THEN GOSUB 220:GOSUB 270:GOTO 120
190 E2=INP(&HE2):E4=INP(&HE4):E5=INP(&HE5)
200 T=(E2=253)-(E2=239):U=(E4=127)-(E5=254):GOSUB 270:GOTO 120
210 '===================================================< CPU ﾑﾉｳ ﾙｰﾁﾝ >
220 G=0:T=0:U=0:J=X(B):I=Y(B):RESTORE 1520:FOR K=0 TO 3:READ X,Y:L=0
230 X=J+X-2:Y=I+Y-2:H=N(X,Y):L=((H=A)*9+(H=3)*6+(H=B)*3-INT(RND*2))*(M(X,Y)=10)
240 IF G<L THEN G=L:T=X-X(B):U=Y-Y(B)
250 NEXT:RETURN
260 '================================================< ﾍﾟｲﾝﾄ ｶﾜｷ ｼｮﾘ >
270 FOR K=0 TO 10:J=TX(B,K):I=TY(B,K):L=M(J,I):IF L<1 OR L>9 THEN 310
280 L=L-1:IF L=5 THEN RX(B)=J:RY(B)=I
290 IF L=0 THEN M(J,I)=10:TX(B,K)=0:TY(B,K)=0 ELSE M(J,I)=L:GOTO 310
300 IF (J<>X(A) OR I<>Y(A))AND(J<>X(B) OR I<>Y(B)) THEN H=N(J,I)*9+7:GOSUB 1450
310 NEXT:T2=17:GOSUB 1430
320 '================================================< ｷｬﾗ ｲﾄﾞｳ ﾊﾝﾃｲ >
330 IF T<>0 AND U<>0 THEN RETURN ELSE T=T+X(B):U=U+Y(B)
340 IF T=X(A)   AND U=Y(A) THEN RETURN
350 IF M(T,U)>1 AND M(T,U)<10 AND N(T,U)=B THEN RETURN ELSE J=X(B):I=Y(B)
360 IF X(B)<>T  AND M(T,Y(B))>0 THEN X(B)=T:U=Y(B):GOTO 390
370 IF Y(B)<>U  AND M(X(B),U)>0 THEN Y(B)=U:T=X(B) ELSE RETURN
380 '================================================< ｷｬﾗ ｲﾄﾞｳ ｼｮﾘ >
390 IF N(J,I)=A AND M(J,I)<10 THEN C(B)=M(J,I)+1
```

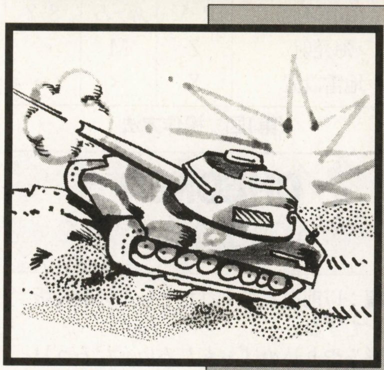
★この雑誌の表紙の20年くらい前のマイコン時代を思い出すような古すぎるロゴデザインが好きです。(広島県賀茂郡・**石井勇太15歳**)……

【**Dr.D**：うむ。昔を思い出すのぅ。**影**：いまどき古すぎ…ぐはぁ！**つぐ美**：レトロで良いじゃない。ねぇ、Dr.？**Dr.D**：そうじゃな。】

```
400 M(J,I)=8:IF C(B)>0 THEN C(B)=C(B)-1:L=A ELSE L=B
410         Q=TX(B,P(B)):R=TY(B,P(B)):P(B)=P(B)+1:TX(B,P(B))=J:TY(B,P(B))=I
420 N(J,I)=L:IF P(B)>10 THEN P(B)=0:TX(B,0)=J:TY(B,0)=I
430         G=-(4*(J<T)+3*(I>U)+2*(U>I)+(T<J)):IF U>R THEN SWAP T,Q:SWAP U,R
440 H=-(4*(U<I AND J<Q)+3*(U<J AND Q<J)+2*(I<R AND T<J)+5*(I<R AND J<T))
450 H=H-(T=J AND J=Q):H=L*9+H:GOSUB 1450:G=G+L*4-1:GOSUB 1440
460 '=======================================================< ｽﾌﾟﾗｯｼｭ ﾊﾝﾃｲ >
470 X1=0:Y1=0:G=0:X=(X(B)>RX(B))-(X(B)<RX(B)):Y=(Y(B)>RY(B))-(Y(B)<RY(B))
480 IF (X(B)+X)<>(RX(B)-X) OR (Y(B)+Y)<>(RY(B)-Y) THEN RETURN
490 X=X(B)+X:Y=Y(B)+Y:FOR I=0 TO 10:L=TX(B,I):K=TY(B,I)
500 IF (1<ABS(L-X)) OR (1<ABS(K-Y)) THEN 520
510 IF M(L,K)<>0 AND N(L,K)=B THEN G=G+1:X1=X1+(L<X)-(L>X):Y1=Y1+(K<Y)-(K>Y)
520 NEXT:IF X1<>0 OR Y1<>0 OR G<>8 THEN RETURN
530 '=======================================================< ｽﾌﾟﾗｯｼｭ ｼｮﾘ >
540 M(X,Y)=9:N(X,Y)=B:IF X(A)<>X OR Y(A)<>Y THEN J=X:I=Y:H=6+B*9:GOSUB 1450
550 E=0:T2=0:FOR L=0 TO 1 :RESTORE 1520:FOR K=0 TO 7:GOSUB 580:NEXT
560         FOR K=0 TO 11:GOSUB 580:E=E+1:NEXT:GOSUB 1430:BEEP 0:NEXT
570         FOR K=0 TO 10:TX(B,K)=0:TY(B,K)=0:NEXT:RETURN
580 OUT D,E:BEEP 1:READ J,I:J=X+J-2:I=Y+I-2:IF L=0 THEN H=6+A*9 ELSE H=7+B*9
590 IF M(J,I)=0 OR (X(A)=J AND Y(A)=I) OR (X(B)=J AND Y(B)=I) THEN RETURN
600 GOSUB 1450:M(J,I)=10:N(J,I)=B:RETURN
610  END '=======================================================< ｼｮｷ ｾｯﾃｲ >
620 WIDTH 40,25:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR ,,,,2:SCREEN 3,2,0,1
630 DIM P%(520,18),Q%(520,8),M(14,14),TX(2,11),TY(2,11),PL$(16),TT(5)
640 DIM N(14,14),X(2),Y(2),F(2,8),RX(2),RY(2),P(2),C(2),W$(10):XX=94:YY=-16
650 COLOR 7:LOCATE 13,10:PRINT "少し待ってね"
660 RESTORE 1600:FOR I=0 TO 15:READ PL$(I):NEXT
670 RESTORE 1640:FOR I=0 TO  9:READ W$(I) :NEXT
680 DEF SEG=VARPTR(P%(0,0),1):BLOAD "DATA1.CHR",VARPTR(P%(0,0),0)
690 DEF SEG=VARPTR(Q%(0,0),1):BLOAD "DATA2.CHR",VARPTR(Q%(0,0),0)
700 '=======================================================< SCREEN MAKE >
710 SCREEN 3,0,0,0:PAINT(1,1),14:RESTORE 1670
720 FOR I=0 TO  200:LINE(850,140)-(RND*639,RND*400),(RND*1)+13,,&H5555:NEXT
730 READ G:WHILE -1<>G:ON G GOSUB 870,880,890,900:READ G:WEND
740 FOR I=0 TO 6:J=128+I*32:K=J+16:LINE(0,J)-(109,K),9,BF
750 LINE(526,J)-(639,K),8,BF:NEXT:X(0)=11:Y(0)=11
760 FOR I=0 TO 1:B=0:G=5-I*4:GOSUB 1440:FOR J=0 TO 31:FOR K=0 TO 31
770 C=POINT(446+J,336+K):LINE( 8+J*3+525*I,24+K*3)-STEP(3,3),C,BF:NEXT K,J,I
780 SCREEN 3,0,0,0:A$="255A252425732548255A25734240"
790 FOR I=0 TO 50:R=RND*.8:CIRCLE(RND*320+230,280),90,13,3-R,4-R,2:NEXT
800 FOR I=0 TO 6:PUT(I*16,0),KANJI(VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4))),,1 ,0 :NEXT
810 FOR G=0 TO 1:FOR H=0 TO 1: FOR I=0 TO 63:FOR J=0 TO 15
820 IF POINT(I+64*H,J)<>14 THEN K=10+I*(3+H*2):L=(20+57*H)+J*(3+2*H) ELSE 850
830 IF G=0 THEN R=5+H*2:S=RND*(20+20*H):C=H+1 ELSE R=3+H*2:S=0:C=H+3
840 CIRCLE(K+J*2,L),R,C,,,,F :LINE(K+J*2,L)-(K+J*2,L+S),C
850 NEXT J,I,H,G:CIRCLE(335,297),60,0,,,.4,F:GOTO 920
860 '-------------------------------------------------------< ｻｸｶﾞ ﾊﾟﾀｰﾝ>
870 READ X1,Y1,X2,Y2,C         :LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C,BF        :RETURN
880 READ X1,Y1,R1,C,E1,E2,E    :CIRCLE(X1,Y1),R1,C,E1,E2,E,F    :RETURN
890 READ X1,Y1,R1,C,E          :CIRCLE(X1,Y1),R1,C,,,E ,F       :RETURN
900 READ X1,Y1,X2,Y2           :SCREEN X1,Y1,X2,Y2              :RETURN
910 '=======================================================< ｽﾀｰﾄ MENU >
920 GOSUB 1460:SCREEN 3,0,0,1:CLS:COLOR 6:LOCATE 21,23:PRINT W$(1)
930 FOR I=0 TO 7:F(0,I)=0:F(1,I)=0:NEXT:ST=0:P=0:J=1
940 COLOR INT(RND*7):LOCATE 18,18:PRINT W$(2+P):IF INKEY$=" " THEN SWAP P,J
950 COLOR=(13,&HDDD):COLOR=(13,&H0):IF INP(&HE1)<>127 THEN 940 ELSE CLS
960 GOSUB 980:GOSUB 120:GOSUB 1090:IF ST<7 THEN ST=ST+1:GOTO 960 ELSE 920
970 '=======================================================< ｽﾃｰｼﾞ MAKE >
980 SCREEN 3,0,1,33:RESTORE 1550:FOR I=1 TO 6*ST :READ A$:NEXT
990 FOR I=0 TO 13:M(I,0)=0:M(I,13)=0:M(0,I)=0:M(13,I)=0:NEXT
1000 FOR I=0 TO 10:TX(0,I)=0:TX(1,I)=0:TY(0,I)=0:TY(1,I)=0:NEXT
1010 FOR Y=1 TO 6 :READ A$:K=VAL("&H"+A$):FOR X=1 TO 12
1020 IF (K AND(4096/2^X))<>0 THEN L=0:H=17 ELSE L=10:H=8
1030 M(X,Y)=L:M(13-X,13-Y)=L:N(X,Y)=3:N(X,13-Y)=3
1040 J=X:I=Y:GOSUB 1450:J=13-X:I=13-Y:GOSUB 1450:NEXT:NEXT:C(0)=0:C(1)=0
1050 X(0)=11:Y(0)=11:X(1)=2:Y(1)=2:G=1:B=0:GOSUB 1440:G=5:B=1:GOSUB 1440:T3=T4
1060 COLOR 4:LOCATE 10,0:PRINT "STAGE";ST+1:COLOR 6:GOSUB 1470:I=0:COLOR 7
1070 LOCATE 35,0:PRINT W$(4):LOCATE 2,0:PRINT W$(5-P):GOSUB 1480:COLOR 6:RETURN
1080 '=======================================================< END ｼｮﾘ >
1090 L=0:K=0:FOR I=1 TO 12:FOR J=1 TO 12:L=L-(N(I,J)=0):K=K-(N(I,J)=1):NEXT J,I
1100 F(0,ST)=L:F(1,ST)=K:COLOR 7:FOR I=0 TO 15:C=VAL("&H"+PL$(I)):H=0
1110 FOR J=0 TO 2:R=15*2^(4*J):H=H+INT(((C AND R)/2)AND R):NEXT:COLOR=(I,H)
1120 NEXT:GOSUB 1380:X1=(K>L)-(K<L):T2=171:GOSUB 1430:IF X1=0 THEN 1160
1130 F(-(K>L),7)=F(-(K>L),7)+1:X1=16+(X1*16-(K<L))
1140 COLOR 6:LOCATE X1,Y1:PRINT "★":T2=4:FOR I=0 TO 1
1150 FOR K=0 TO 2+I*7:BEEP 1:OUT D,15-I*10:GOSUB 1430:NEXT:BEEP 0:NEXT
1160 GOSUB 1430:IF ST<6 THEN GOSUB 1500:RESTORE 1600:GOSUB 1460:RETURN
1170 '-------------------------------------------------------< ENDING >
1180 L=0:K=0:FOR I=0 TO 6:L=L+F(0,I):K=K+F(1,I):NEXT:ST=7:B=-(L<K):A=-(L>K)
1190 GOSUB 1500:COLOR 6:GOSUB 1380:GOSUB 1430:IF L=K THEN I=7:GOSUB 1480:RETURN
1200 GOSUB 1460:X(A)=0:Y(A)=0:N=-1:M=1:FOR C=4 TO 0 STEP -1:Z=6+C*M:SWAP N,M
1210 WHILE X(B)<>Z:T=(X(B)>Z)-(X(B)<Z):U=0:M(T+X(B),U+Y(B))=10:GOSUB 270:WEND
1220 WHILE Y(B)<>Z:U=(Y(B)>Z)-(Y(B)<Z):T=0:M(T+X(B),U+Y(B))=10:GOSUB 270:WEND
1230 NEXT:R=3.14/180:T2=4:IF F(0,7)<7 AND F(1,7)<7 THEN GOSUB 1290:GOTO 1250
1240 N=6:GOSUB 1340:N=13:COLOR=(13,&HFFA):GOSUB 1340:GOSUB 1290:GOSUB 1310
1250 I=6+B*2:GOSUB 1480:R=INT(RND*5):IF B=0 THEN RESTORE 1620 ELSE RESTORE 1610
1260 FOR I=0 TO R:READ A$,B$,C$:PL$(1+A)=A$:PL$(3+A)=B$:PL$(8+A)=C$:NEXT
1270 GOSUB 1480:RETURN
1280 '-------------------------------------------------------< ENDING ﾊﾟﾀｰﾝ >
1290 T2=4:FOR I=0 TO 70:CIRCLE(300,190),I*2+30,INT(RND*6)+1:BEEP 1:OUT D,71-I
1300 GOSUB 1430:BEEP 0:NEXT:RETURN
1310 FOR I=0 TO 50:FOR J=0 TO 15:X1=INT(RND*11):Y1=INT(RND*11):C=INT(RND*14)+1
1320 IF X1<>5 OR Y1<>5 THEN CIRCLE(XX+X1*32+47,YY+Y1*32+47),J,C,,,,F
1330 NEXT J,I:RETURN
1340 FOR J=0 TO 345 STEP 15:CIRCLE(300,190),160,N,J*R,(J+5)*R,,F:NEXT:T2=17
1350 COLOR=(1+B,&HCCE):GOSUB 1430:COLOR=(3+B,&HDDF):GOSUB 1430
1360 COLOR=(8+B,&H99B):GOSUB 1430:G=1+B*4:GOSUB 1440:GOSUB 1460:RETURN
1370 '-------------------------------------------------------< ﾄｸﾃﾝ ｶｳﾝﾄ >
1380 Y1=8+ST*2:I=0:J=0:T2=4
1390 BEEP 1:OUT D,23:LOCATE 35,Y1:PRINT USING"###";I
1400              LOCATE  2,Y1:PRINT USING"###";J:GOSUB 1430
1410 BEEP 0:IF L>I OR K>J THEN I=I-(L>I):J=J-(K>J):GOTO 1390 ELSE T2=171:RETURN
1420 '=======================================================< SUB >
1430 IF INP(&HE8)=191 THEN RETURN ELSE FOR G=0 TO T2*T1:NEXT      :RETURN
1440 PUT@(X(B)*32+XX,Y(B)*32+YY),Q%(0,G),PSET                     :RETURN
1450 PUT@(J*32+XX,I*32+YY),P%(0,H),PSET                           :RETURN
1460 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,VAL("&H"+PL$(I))):NEXT                :RETURN
1470 LOCATE 21,0:PRINT USING"TIME = ##";T3                        :RETURN
1480 WHILE INP(&HE9)<>191:COLOR INT(RND*7):GOSUB 1490:WEND:GOSUB 1500 :RETURN
1490 COLOR=(13,&HFF9):LOCATE 14,23:PRINT W$(I):COLOR=(13,0)       :RETURN
1500 LOCATE 14,23:PRINT W$(9)                                     :RETURN
1510 '=======================================================< ｽﾌﾟﾗｯｼｭ DATA >
1520 DATA 2,1, 3,2, 2,3, 1,2, 1,1, 3,1, 3,3, 1,3, 2,0, 4,2
1530 DATA 2,4, 0,2, 1,0, 3,0, 4,1, 4,3, 3,4, 1,4, 0,3, 0,1
1540 '=======================================================< ｽﾃｰｼﾞ DATA >
1550 DATA 000,000,000,006,006,060  ,008,100,108,678,00E,700
1560 DATA 100,082,052,453,672,422  ,007,043,021,010,008,404
1570 DATA 060,000,090,198,30C,801  ,060,060,0F0,000,0F0,060
1580 DATA 000,000,000,000,000,000
1590 '=======================================================< ﾊﾟﾚｯﾄ DATA >
1600 DATA 000,80D,5D7,B9F,AFD,BC4,CF0,EEE,64B,4A4,DAA,A55,070,FFA,555,555
1610 DATA 77A,BBB,558, AAC,7AF,77A, 55A,77F,558 ,578,7F0,227, 707,AAF,558
1620 DATA 7A7,AAA,585, 4D9,7F7,585, 2C2,7F7,585 ,2B8,7FA,587, 8D4,CF0,5CA
1630 '=======================================================< ﾒｯｾｰｼﾞ DATA >
1640 DATA "HIT SPACE KEY","Produced by PYOPYO","１人で","２人で","MAN","CPU"
1650 DATA "ペン太 の勝ち","   引き分け   ","クーピー の勝ち",""
1660 '=======================================================< ｸﾞﾗﾌｨｸ DATA >
1670 DATA 3,480,370,300,0,.2     ,3,480,200, 60,8,1    ,3,410,100, 90,8,1
1680 DATA 3,390,170,130,8,0.2    ,3,395, 85, 70,1,1    ,3,410,110, 70,7,3
1690 DATA 3,350,100, 60,7,3.1    ,3,380,160, 70,8,.4   ,3,440, 15, 50,1,0.3
1700 DATA 3,380,125, 70,5,0.5    ,3,361,100, 30,6,0.2  ,3,380,127, 70,0,.05
1710 DATA 3,355, 75, 15,0,2      ,3,415, 75, 17,0,2    ,2,200,280,230,6,.4,.5,5
1720 DATA 1,210,190,540,370,1    ,3,540,280, 90,1,5    ,3,540,280, 80,5,5
1730 DATA 3,210,280, 90,1,1.5    ,1,240,170,565,180,6  ,1,240,170,565,180,6
1740 DATA 2,540,280,170,6,.6,.7,5,1,220,190,530,191,13 ,1,212,200,515,201,13
1750 DATA 1,197,220,510,223,13   ,1,185,245,504,252,13 ,4,3,0,1,0
1760 DATA 1,  0, 16,150,400,9    ,1,485, 16,640,400,8  ,1,  4, 20,140,395,2
1770 DATA 1,450, 20,635,395,1    ,1,110, 16,525,400,5  ,1,113, 16,122,400,6
1780 DATA 1,522, 16,513,400,6    ,1,117, 16,118,400,7  ,1,517, 16,518,400,7, -1
```


★僕のうちにはまだパソコンがないが，ベーマガを毎月読み学校のパソコンを使って勉強させてもらってます。これからもいろいろ楽しい情報を載せてほしい。（宮城県亘理郡・**丹野充彦15歳**）……【**編集長**：こういう基本的な感想は嬉しいなぁ。**影**：気合入れて勉強しなさい。】

PC-9801シリーズ(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



三つどもえのタンクバトル・ゲーム

俺(おれ)がFIRST(ファースト)

岩崎 泰隆(17歳)

俺が何だって?

3人同時混戦型タンクシューティングです。以前ボツになったゲームの改良版どうぁぁ。

入力方法+動作環境

まずは**リスト1**を入力してrun。次に**リスト2**を入力してrunすれば始まります。ただし, DOS-BASICで入力している場合は, **第1表**のとおりにリストを変更してください。入力するときは130行のGOSUB ＊HEと1530行から1580行まではは入力しなくてもかまいません。

DISK-BASIC上でのことですが, FM音源使用時で486以上, BEEP音使用時で386以上必要です。とはいえ, 386SX/16MHzでは286/12MHzとあまり違いはないようなので, 死ぬほど暇ならば, とりあえず286でも入力だぁ!

FM音源は実行時にチェックしています。FM音源があってもBEEP音で遊びたいときは[SHIFT]キーを押しながらrunしてください。

遊びかた

タイトルで遊ぶ人数を決めたらスペース・キーを押してスタートです。操作方法は**第1図**を見てもいいですが, すべて入力した場合途中で出てきます。

ルールは, ほかの相手を攻撃して相手のHPを0にすれば「俺の得点」が+1点で, 最初に5点取った人が勝者になります。

自分の発射した弾はまっすぐ飛んでいき, しばらくすると爆発します。オレンジ色の(俺の)ゲージで爆発の大きさが決まります。このゲージは徐々にたまっていきますが, ほかの相手とぶつかると, 一気にたまります。

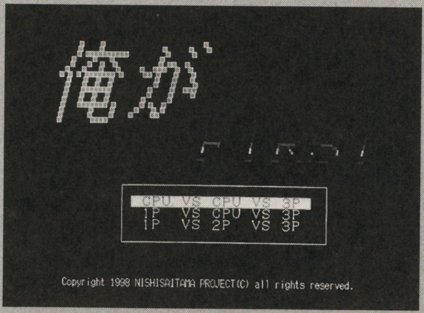
地雷を設置するとその場に点が現れます。自分を含む誰かがこれを踏み抜いてしまうか, 一定時間たつと爆発します。爆発の大きさは, 設置した人のHPに応じて大きさが決まります。また, この爆風は自分も食らい, これで自爆してしまうと-1点になるので注意してください。ただし, 0点以下にはなりません。

これらの攻撃は, 爆発の中心部にいると大ダメージを受けます。また, 相手を倒すと, (相手の得点+1)×20回復します。

基本的にこの二つを使っていきますが, 自分のHPが25以下(赤くなる)になり, かつ, ゲージが満タンになったときに, 一発逆転をねらえる特殊攻撃ができるようになります。

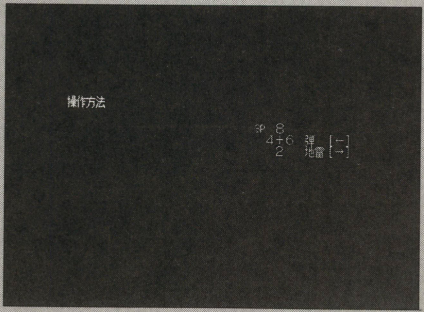
プログラム

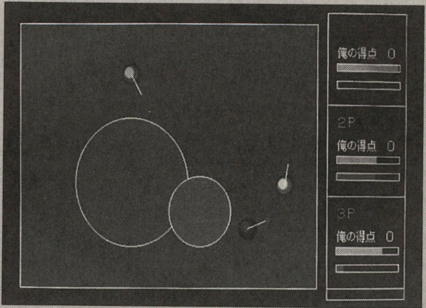
ALL BASICですがPOKE文やBLOAD文など, 危険な命令を使用しているので, セーブしておくと後悔しません。全部で約11KBです(rem文除く)。



▲《写真1》3人で対戦できるタンクバトル。コンピュータとの戦いも選べる

▲《写真2》ゲーム開始直前に操作方法が表示されるので, しっかり見ておこう





▲《写真3》バトル開始! 見えにくい地雷と弾の爆風をうまく生かして相手を撃破しよう

★天津甘栗を八つ食べるんだ!さすれば今日から君もクリエイター!オーマイガガガッガオガイガァー!(愛知県名古屋市・**ズオウ・リアキ 26歳**)……【**つぐ美**:そんな簡単でいいならいくらだって食べちゃうけど。**編**:リアキさんっていつも暴走してません?何か, 語尾のほう…。】

100行のWIで，何ポイント先取かが変更できます。20行の変数W!が全体のウエイトで，80行のGOSUB＊WAの前にあるWで微調整できます。垂直同期を調べたり，タイマ割り込みを使えば簡単にウエイトをかけられるのですが，他のマシンで動くかどうかわからなかったので省略しました。

あと，終了するときはできれば，かっこよく ESC を使ってください。「探してみろ！」からの伝統ですね。

最後に

なぜだ，なぜボツった……。一応，細かい不都合を直したり，一部ルール変更をしたり，リストを見やすくしたり，また，ゲーム開始直前に操作方法を表示することによって，操作がわからなくなるということもなくなりましたが，200号までに掲載は無理かな…。

まあ，たぶん前作はタイトルがやばかったからボツったのだろう。それに気づいたのは，7月の某日に秋葉原を歩いていたときでした。前作の名前がどうしても知りたかったら直接聞いてください。ベーマガのホームページで(笑)。

CPUはわりと強いので1人でも十分楽しめますが，3人でやると結構おもしろいと思うので，ぜひやってみてください。

《第1表》DOS-BASICへの変更点

10CLEAR,&H8A00→CLEAR &H100
1300",I+2,1)))) →",I+1,1))))

《第2表》変数表

X(),Y()	自機座標
SX(),SY()	弾座標
PX(),PY()	地雷座標
HP()	体力
PW()	俺のゲージ
FR()	俺の得点（Frag数）
CF()	パレットデータ
CP()	誰が操作？（0.人／1.コンピュータ）
DE()	死んだかどうか
BK()	死亡時の状態
BN()	食らっているかどうか
HL()	特殊攻撃が使用可能か
S$(),B()	FM音源／BEEP音データ
S()	弾の状態
WI	何ポイント先取か
W!,W	ウエイト

	1P	2P	3P
左右回転	D-G	;-]	4-6
前進後退	R-V	@-ろ	8-2
弾発射	Z	M	←
地雷設置	X	く	→

《第1図》操作方法

CHECKER FLAG

編：以前送ってくれたゲームの改良版ですね。

影：やり込めばおもしろいんだろうけど，その気になれないなぁ。

Dr.D：操作に慣れるのが辛いのと，動きが大ざっぱでゲームが大味じゃな。まず最初に見直すべき点だと思うが……。

つぐ美：キャラを小さくして，相対的にフィールドを大きくしてみてはどうかしら？

特に，30度を超える真夏日に狭い部屋で3人かたまってやると暑苦しくてたまりませんが，これが載る頃には冬の真っ只中だと思うので心配いりません。

えっと最後に，Iwasaki++という人を見かけたら，ふふふふふ。

リスト1『俺がFIRST』のパレットデータ作成プログラム・リスト

```
1 '=========================================================================
2 '=  俺がFIRSTパレットデータ作成プログラム  /  リスト1    (FIRST.PAL)      =
3 '=========================================================================
4 '
10 WIDTH 80,25:CONSOLE ,,1,1:COLOR 7:CLS 3:DEFINT A-Z:DIM A(2),CF(15,15)
20 LOCATE 76,0:PRINT "100%":FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 2
30 A(K)=VAL("&H"+MID$(A$,K+1,1)):A(K)=A(K)+J-15:A(K)=-A(K)*(A(K)>0):NEXT K
40 C=A(0)*256+A(1)*16+A(2):CF(I,J)=C:LOCATE I*4+J,0:PRINT CHR$(&H8E):NEXT J,I
50 DEF SEG=VARPTR(CF(0,0),1):BSAVE "FIRST.PAL",VARPTR(CF(0,0),0),&H200:END
60 DATA 000,FFF,AF2,0A0,0C0,0F0,0AA,0CC,0FF,00A,00C,00F,557,FFF,F0A,AAA
70 '
80 '補足：リスト中のLOCATE,PRINT,WIDTH文等の表示命令は、省略しても構いません
```

リスト2『俺がFIRST』のメインプログラム・リスト

```
1 '=========================================================================
2 '=  俺がFIRST for N88-BASIC(86)(DOS/DISK) ver 6.1/4.0  /  リスト2        =
3 '= Copyright 1998 Nishisaitama project(C) all rights reserved. (1998/09/10) =
4 '=========================================================================
5 '
6 '/*----------------------------- 初期設定 --------------------------------*/
7 KEY 3,"goto*init"+CHR$(13)
10 CLEAR ,&H8A00:TROFF:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,24,0,1:COLOR 7,,,,2:GOSUB *CS
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DEFINT A-Y:OUT &H6C,0:W!=2  '  GOTO 50
30 IF (INP(&HE8) AND 64)=0 THEN W!=W!*2:GOTO 50 ELSE ON ERROR GOTO *ER
40 PLAY ALLOC 255,255,255:A$="t180mb":PLAY A$,A$,A$:FM=1
50 ON ERROR GOTO 0:DIM C%(273,3),CF(15,15),R(911)
60 DEF FNC(A,B)=((A-1)*3+B MOD 3+3):DEF FNS(A,B,C,D)=SQR((A-B)^2+(C-D)^2)
70 L$="NISHISAITAMA PROJECT":COLOR 7:LOCATE 20,12:PRINT AKCNV$(L$):COLOR 7
80 FOR J=0 TO 20:OUT &H70,20-J:W=120:GOSUB *WA:NEXT J
90 DEF SEG=VARPTR(CF(0,0),1):BLOAD "FIRST.PAL",VARPTR(CF(0,0),0)
100 P!=3.14159/180:GOSUB *CA:DEF SEG=&HA200:WI=5
110 FOR I=0 TO 2:READ T$(I):NEXT I:FOR I=0 TO 7:READ S$(I),B(I):NEXT I
120 FOR I=0 TO 911:R(I)=I:NEXT I
130 GOSUB *TITLE:A=15:B=0:GOSUB *F.I:GOSUB *CS:GOSUB *HE '@★★ヘルプ★★@
140 FOR I=0 TO 1:LINE(512,0)-(639,399),1,BF,12
150 FOR J=1 TO 3:LINE(512,J*128)-STEP(128,0),1:NEXT J:GOSUB *SC:NEXT I
160 FOR P=0 TO 2:HP(P)=100:PW(P)=0:FR(P)=0:DE(P)=0:S(P)=0:P(P)=0:CH(P)=0
170 BK(P)=0:BN(P)=0:MA(P)=0:X(P)=248:Y(P)=192:A!(P)=P*120:SP(P)=40
180 COLOR (P+1) MOD 3+1:LOCATE 64,P*8+1:PRINT AKCNV$(STR$(P+1)+"P"):NEXT P
190 COLOR 7:GOSUB *MT:OUT &HA4,0:A=0:B=15:GOSUB *F.I
200 FOR I=0 TO 250:LINE(264,208)-(RND*480+16,RND*368+16),RND*15
210 W=1:GOSUB *WA:NEXT I:CIRCLE(264,208),64,1
220 '/*-------------------------- メインルーチン ----------------------------*/
230 WHILE FR(0)<WI AND FR(1)<WI AND FR(2)<WI
240 FOR P=0 TO 2:ON DE(P) GOSUB *D
250   ON P+CP(P)*3+1 GOSUB *P1,*P2,*P3,*CP,*CP,*CP
260   A!(P)=A!(P) MOD 360:IF S(P)=0 THEN HL(P)=-(HP(P)<26 AND PW(P)=100)
270   SP(P)=SP(P)+C*3+SGN(SP(P))*(C=0):PW(P)=PW(P)+2:GOSUB 700
280   X(P)=X(P)+RX!(P)*SP(P):Y(P)=Y(P)+RY!(P)*SP(P):D=0
290   IF X(P)<16 THEN X(P)=16:D=1 ELSE IF X(P)>464 THEN X(P)=464:D=1
300   IF Y(P)<16 THEN Y(P)=16:D=2 ELSE IF Y(P)>352 THEN Y(P)=352:D=2
310   ON -(D=0) GOTO 320:A!(P)=360-D*180-A!(P)
320   GOSUB *MY:IF HL(P)=1 THEN CIRCLE(X(P)+15,Y(P)+15),24,1
330   ON -(B=-1 AND S(P)=0) GOSUB *SH:ON -(A=-1 AND P(P)=0) GOSUB *PT
340 NEXT P:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 1
350 ON -((I=J) OR (CH(I)<>0 AND CH(J)<>0)) GOTO 370
360 ON -((FNS(X(I)+15,X(J)+15,Y(I)+15,Y(J)+15)<31) AND DE(I)=0 AND
         DE(J)=0) GOSUB *CH
370 NEXT J,I:FOR P=0 TO 2:CH(P)=CH(P)+(CH(P)>0):IF PW(P)>100 THEN PW(P)=100
380   IF P(P)>0 THEN P(P)=P(P)-1:ON -(P(P)<9)+1 GOSUB *T1,*T2
390   IF S(P)>0 THEN S(P)=S(P)-1:ON -(S(P)<6)+1 GOSUB *S1,*S2
400 NEXT P
410 FOR P=0 TO 2:BN(P)=0:ON -(KI(P)=0 OR DE(P)=1) GOTO 470
420 S=0:GOSUB *SD:C=KI(P)-1:HP(P)=HP(P)-DM(P):BN(P)=1
430 ON -(HP(P)>0) GOTO 470:ON -(C<>P) GOTO 450
440 IF FR(P)=0 THEN HP(P)=1:GOTO 470 ELSE FR(P)=FR(P)-1:GOTO 460
```


★「パワーグローブ」が新品で300円で売っていたので即購入，のち後悔。（新潟県南魚沼郡・曳田太一18歳）……【影：いきなり望月君の報告より安いのが来たぞ。編：のち後悔ってところが泣かせますね。影：あれはガラスケースとかに入れて飾っておくのが吉とみた。】

```
450 FR(C)=FR(C)+1:HP(C)=HP(C)+(FR(P)+1)*20:IF HP(C)>100 THEN HP(C)=100
460 DE(P)=1:HP(P)=0:BK(P)=10:SP(P)=0:FOR I=0 TO (1-FM)*3:S=3:GOSUB *SD:NEXT
470 KI(P)=0:NEXT:GOSUB *MT
480 W=1:GOSUB *WA:GOSUB *SC:CLS 2:GOSUB *FI
490 WEND
500 '
510 OUT &HA6,1-PG:OUT &HA4,1-PG:FOR I=0 TO 911:SWAP R(I),R(RND*640):NEXT I
520 FOR I=0 TO 911:LINE(R(I),0)-STEP(-399,399),1:W=2:GOSUB *WA:NEXT
530 A=15:B=0:GOSUB *F.I:GOSUB *CS:FOR P=0 TO 2:IF WI<=FR(P) THEN C=P+1
540 NEXT P:FOR I=0 TO 20:LINE(0,1.4^I+200)-STEP(639,1.4^I),FNC(C,I),BF:NEXT I
550 FOR I=0 TO 50:PSET(RND*640,RND*200),INT(RND*2)+1:NEXT I
560 LINE(192,240)-(448,334),13,BF,12
570 LOCATE 22,4    :PRINT AKCNV$("##### FINISH #####"):FOR I=0 TO 2
580 LOCATE 28,I*2+7:PRINT AKCNV$(STR$(I+1)+"Pの得点 ="+STR$(FR(I)))+"pts.":NEXT
590 LOCATE 32,16   :PRINT AKCNV$(STR$(C  )+"Pの勝利!!"):GOSUB *KS
600 A=0:B=15:GOSUB *F.I:FOR I=0 TO 2:A(I)=CF(FNC(C,I),15):NEXT I:A=0:K=0
610 LOCATE 28,19:PRINT SPC(2);"もう一度";SPC(4);"もうやめ";SPC(2):GOSUB *FC
620 I$=INKEY$:IF I$="4" THEN A=1:K=0 ELSE IF I$="6" THEN A=1:K=1 ELSE A=0
630 COLOR@(30,16)-(52,16),RND*7:GOSUB *SR:D=(D MOD 6)+1:ON -(D>1) GOTO 650
640 FOR I=0 TO 2:COLOR=(FNC(C,I),A(I)):NEXT:SWAP A(2),A(1):SWAP A(1),A(0)
650 W=20:GOSUB *WA:IF INP(&HE9)<>191 THEN ON A+1 GOTO 620,610
660 A=15:B=0:GOSUB *F.I:GOSUB *CS:ON K+1 GOTO 140,130
670 '
680 *MT:VIEW(0,0)-(639,399):B=0:FOR P=0 TO 2:A=HP(P):GOSUB *GE
690     A=PW(P):GOSUB *GE:GOSUB *S:NEXT P:VIEW(0,0)-(511,399):RETURN
700     RX!(P)=COS(P!*A!(P)):RY!(P)=SIN(P!*A!(P)):RETURN
710 *FC:FOR I=0 TO 11:POKE &HC18+(K*12+I)*2,&H85:NEXT I:S=7:GOSUB *SD:RETURN
720 *FI:LINE(16,16)-(496,384),1,BF,15:RETURN
730 '/*------------------------- 攻撃ルーチン -------------------------------*/
740 *PT:PR(P)=(HP(P))/2+40:PX(P)=X(P)+15:PY(P)=Y(P)+15:P(P)=28
750     S=2:GOSUB *SD:RETURN
760 *SH:IF HL(P)=0 THEN SR(P)=PW(P)/1.5+20 ELSE SR(P)=160
770     SX(P)=X(P)+15:SY(P)=Y(P)+15:SX1(P)=RX!(P)*32:SY1(P)=RY!(P)*32
780     S(P)=11:PW(P)=0:S=HL(P)*2+4:GOSUB *SD:RETURN
790 *T1:FOR I=0 TO 2:IF P(P)<24 THEN GOSUB 830:IF A<16 THEN P(P)=9
800     NEXT:PSET(PX(P),PY(P)),1:RETURN
810 *T2:CIRCLE(PX(P),PY(P)),PR(P),1,,,,F,5:B=PR(P)+15:FOR I=0 TO 2:GOSUB 830
820     GOSUB *MC:NEXT I:IF P(P)=8 THEN S=1:GOSUB *SD:RETURN ELSE RETURN
830     A=FNS(X(I)+15,PX(P),Y(I)+15,PY(P)):RETURN
840 *S1:SX(P)=SX(P)+SX1(P):SY(P)=SY(P)+SY1(P)
850     CIRCLE(SX(P),SY(P)),HL(P)*2+3,HL(P)*12+2,,,,F:RETURN
860 *S2:CIRCLE(SX(P),SY(P)),SR(P),1,,,,F,HL(P)*12+2:B=SR(P)+15:FOR I=0 TO 2
870     IF I=P THEN A=999 ELSE A=FNS(X(I)+15,SX(P),Y(I)+15,SY(P))
880     GOSUB *MC:NEXT I:IF S(P)=5 THEN S=1:GOSUB *SD:RETURN ELSE RETURN
890 *MC:IF A<B AND DE(I)=0 THEN DM(I)=(B-A+5)/6:KI(I)=P+1 ELSE RETURN
900     IF A<B-15 THEN CIRCLE(X(I)+15,Y(I)+15),3,1:RETURN ELSE RETURN
910 '/*------------------------ サブルーチン --------------------------------*/
920 *SC:OUT &HA4,PG:PG=1-PG:OUT &HA6,PG:RETURN
930 *MY:PUT(X(P),Y(P)),C%(0,3),AND:PUT(X(P),Y(P)),C%(0,P),OR
940     LINE(X(P)+15,Y(P)+15)-STEP(RX!(P)*31,RY!(P)*31),1:RETURN
950 *CH:SWAP SP(I),SP(J):SWAP A!(I),A!(J):CH(I)=7:CH(J)=7:S=5:GOSUB *SD
960     PW(I)=PW(I)+ABS(SP(J))*1.5:PW(J)=PW(J)+ABS(SP(I))*1.5:RETURN
970 *ST:X(P)=RND*352+80:Y(P)=RND*240+80:SP(P)=0:A!(P)=INT(RND*18)*20:RETURN
980 *D:IF BK(P)>1 THEN 1010 ELSE HP(P)=HP(P)+3:IF HP(P)<20 THEN GOSUB *ST
990     IF HP(P)>100 THEN HP(P)=100:DE(P)=0
1000    GOSUB 700:ON -(HP(P) MOD 2)*(HP(P)>50) GOSUB *MY:RETURN 340
1010    CIRCLE(X(P)+15,Y(P)+15),(10-BK(P))*60+2,1:BK(P)=BK(P)-1:GOTO 1000
1020 *GE:LINE(528,B*24+P*128+72)-STEP(100,8),14+(A<26 AND B=0)*9+(B=1)*12,BF
1030     IF A<100 THEN LINE(628,B*24+P*128+72)-(A+528,B*24+P*128+80),0,BF
1040     LINE(527,B*24+P*128+71)-STEP(102,10),(1-B)*BN(P)*4+1,B:B=1-B:RETURN
1050 *S:LOCATE 66,P*8+3:PRINT "俺の得点"+AKCNV$(STR$(FR(P))):RETURN
1060 *F.I:FOR I=A TO B STEP (A>B)*2+1:FOR J=0 TO 15:COLOR=(J,CF(J,I)):NEXT J
1070     W=20:GOSUB *WA:NEXT I:RETURN
1080 *SD:IF FM=0 THEN BEEP 1:W=B(S):GOSUB *WA:BEEP 0:RETURN
1090     IF P=0 THEN PLAY S$(S) ELSE IF P=1 THEN PLAY ,S$(S) ELSE PLAY ,,S$(S)
1100     RETURN
1110 *P1:I2=INP(&HE2):I4=INP(&HE4):I5=INP(&HE5)
1120     A!(P)=A!(P)+(((I2 AND 16)=0)-((I2 AND 128)=0))*20
1130     C=(((I4 AND 64)=0 AND SP(P)>-28)-((I4 AND  4 )=0 AND SP(P)<28))
1140     A=((I5 AND 1 )=0):B=((I5 AND 4 )=0):RETURN
1150 *P2:I2=INP(&HE2):I3=INP(&HE3):I5=INP(&HE5):I7=INP(&HE7)
1160     A!(P)=A!(P)+(((I7 AND 8 )=0)-((I5 AND 32 )=0))*20
1170     C=(((I7 AND 128)=0 AND SP(P)>-28)-((I2 AND 1)=0 AND SP(P)<28))
1180     A=((I7 AND 16)=0):B=((I3 AND 32)=0):RETURN
1190 *P3:I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):IA=INP(&HEA):I8=INP(&HE8)
1200     A!(P)=A!(P)+(((I0 AND 16)=0)-((I0 AND 64 )=0))*20
1210     C=(((I0 AND 4 )=0 AND SP(P)>-28 )-((I1 AND 1  )=0 AND SP(P)<28))
1220     A=((I8 AND 4 )=0):B=((IA AND 4 )=0):RETURN
1230 *CP:IF INT(RND*6)=1 THEN MA(P)=(INT(RND*5)-2)¥2
1240     A!(P)=A!(P)+MA(P)*20:A=(RND<.02 AND SP(P)>17):C=-(SP(P)<22+RND*6)
1250     FOR I=0 TO 2:B=(I<>P AND FNS((X(P)+15)+RX!(P)*160,X(I)+15,
         (Y(P)+15)+RY!(P)*160,Y(I)+15)<PW(P) AND RND>.05 AND PW(P)>50+HL(P)*40)
1260     IF -B THEN I=2
1270     NEXT I:RETURN
1280 '/*------------------------- タイトル ---------------------------------*/
1290 *TITLE:A=0:B=0:GOSUB *F.I:FOR I=0 TO 7          '↓全角スペース
1300 PUT(0,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("俺がＦＩＲＳＴ　",I+2,1)))),PSET
1310 FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15:ON -(POINT(J,K)=0) GOTO 1350
1320 ON -(I>1) GOTO 1340:PSET(RND*640,RND*384+16),INT(RND*2)+1
1330 LINE(I*130+J*7-K*2+60,K*7+40)-STEP(7,7),13,BF,14:GOTO 1350
1340 LINE(I*60+J*4-K+160,K*4+150)-STEP(3,3),K/2+3,BF:IF I=5 THEN CLS
1350 NEXT K,J,I:LINE(160,240)-(488,320),13,BF,12:A=0:B=15:GOSUB *F.I:I$=""
1360 '
1370 LOCATE 8,23:PRINT "Copyright 1998 "+L$+"(C) all rights reserved.";
1380 COLOR 7:FOR I=0 TO 2:LOCATE 24,I+16:PRINT AKCNV$(T$(I)):NEXT I:GOSUB *KS
1390 C=&HA5:GOSUB *TC:WHILE INP(&HE9)<>191
1400   IF I$<>"8" AND I$<>"2" THEN 1420 ELSE S=7:GOSUB *SD:GOSUB *KS
1410   C=&HE1:GOSUB *TC:A=A+(I$="8" AND A>0)-(I$="2" AND A<2):C=&HA5:GOSUB *TC
1420   I$=INKEY$:GOSUB *WA:GOSUB *SR:WEND
1430 CP(0)=-(A=0):CP(1)=-(A=0 OR A=1):RETURN
1440 *TC:FOR I=0 TO 35:POKE &HA2C+I*2+A*160,C:NEXT I:RETURN
1450 *SR:IF RND<.3 THEN COLOR=(INT(RND*2)+1,RND*4095):RETURN ELSE RETURN
1460 '/*------------------------ キャラクター作成 --------------------------*/
1470 *CA:SCREEN ,2:FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 2
1480     CIRCLE(16-I*2,16-I*2),15-I*4.2,I+J*3+3,,,,F:NEXT I:GOSUB *GT:NEXT J
1490     LINE(0,0)-(31,31),15,BF:CIRCLE(16,15),15,0,,,,F:GOSUB *GT
1500     SCREEN ,0:RETURN
1510 *GT:GET(0,0)-(31,31),C%(0,C):C=C+1:CLS 2:RETURN
1520 *CS:SCREEN 3,2,1:CLS 3:SCREEN ,,0:CLS 2:SCREEN 3,0,0,1:PG=0:RETURN
1530 *HE :LOCATE 6,8:PRINT "操作方法":COLOR 0
1540 LOCATE 2,10:
     PRINT "1P  R                 2P  @                 3P  8
1550 LOCATE 2,11:
     PRINT "  D + G  弾  [ Z ]    ; + ]  弾  [ M ]    4 + 6  弾  [ ← ]
1560 LOCATE 2,12:
     PRINT "    V    地雷 [ X ]     ろ    地雷 [ ね ]      2    地雷 [ → ]
1570 FOR I=0 TO 2:COLOR@(20*I+2,10)-(20*I+22,12),((I+1) MOD 3+1)*(1-CP(I)):NEXT
1580 S=6:GOSUB *SD:GOSUB *KS:WHILE INKEY$="":WEND:COLOR 7:CLS:RETURN
1590 *ER:IF ERL=40 AND ERR=2 THEN FM=0:W!=W!*2:RESUME 50 ELSE ON ERROR GOTO 0
1600 *KS:FOR Z=0 TO W!*45:NEXT Z:WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN
1610 *WA:FOR Z=0 TO W!*W :NEXT Z:ON -(INP(&HE9)=127) GOTO *INIT: RETURN
1620 *INIT:COLOR 7:BEEP 0:GOSUB *CS:CONSOLE .,,1:COLOR:GOSUB *KS:KEY 3,"go to "
1630 '
1640 END:DATA "CPU VS CPU VS 3P","1P  VS CPU VS 3P","1P  VS 2P  VS 3P"
1650 DATA @59o2v15q8c64d32,16,@58o2v15q8c1,4,@61o5v12q8f32,2,@52v15o2q8b2,6
1660 DATA @22o4v15q4e64f32,3,@4o4v15q8a64,3,@18o6v15q8f4,4,@43o6v15q4f64,2
```

評…わかってる人はたくさんいますよね(編)

by 森宇玲奇

評…うさぎ…いいなぁ(つぐ美)

by 楸

PC-9801シリーズ

★ベーマガとゲ○メストだけで、ダンボール10箱分ありましたョ。(神奈川県横浜市・**引越したアコピャン25歳**)……【**影**：積み上げると天井に届くかな。高さ揃えて四角く積めば即席のテーブルの出来上がり～♪便利便利。**つぐ美**：けっこうかさばっちゃって大変なのよね…。】

PC-9801シリーズ（N88-日本語BASIC（86）DOS/DISK-BASIC）用

風船を渡り歩いてゴール目指して落下せよ

落ち人（おちびと）

佐藤　洋司（18歳）

ストーリー

その男は風船三つを抱え，暗い谷底の淵（ふち）へと落ちて行った……。

男はそれに何を求めたのか!? 一見，無謀とも思える賭に男は自ら飛び込み，いくつもの谷底を制覇していった。

……今日もまた，男は危険地帯とされる三つの谷底へ足を踏み入れる……。

ゲーム内容

というわけで落ちるゲームです。落ちものではありません。注意。

タイトル画面でテンキーの[4]，[6]でモードを選び，スペース・キーで決定です。このゲームには以下のモードがあります。

★ノーマルゲーム　三つの谷底に順番に落ち，トータル・タイムを競う。

★コースセレクト　三つの谷底から一つを選んで落ちる。いわゆるタイムアタック。

★レコード　各コース（谷底）の最速タイムが見られます。

モードを選び，ゲームを開始させると，コースナンバー表示のあとにスタートします。

男を左右に操作し，谷底へと降りて行ってください。男は持っている風船を一つずつ離すことができ，風船を離すと男の浮力が落ち，落下速が増します。

ただし，離した風船は当然取り戻すことはできません。風船の補充は，コース内になぜか浮いている風船をキャッチすることで行なわなければなりません。

風船をすべて離すとかなりのスピードで落下できますが，ある程度の高さから地面に激突すると，気絶してしばらく動けなくなります。また，コース内に仕掛けられているトゲに風船が触れると，持っていた風船が一度に割れます。

その他，コース内には隠し通路があって，うまく利用すれば近道ができます。

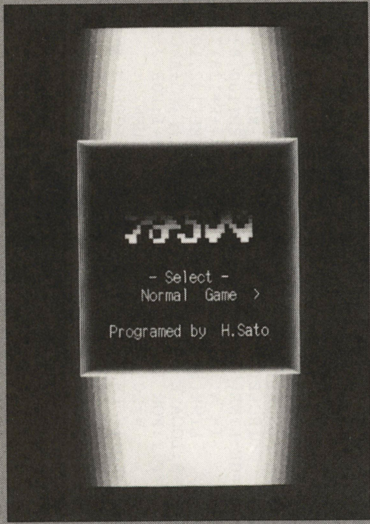
実行に関して

はじめて実行する場合，もしくは記録を消したい場合は，1300行から実行して「OCHI.SCR」を作成してください。

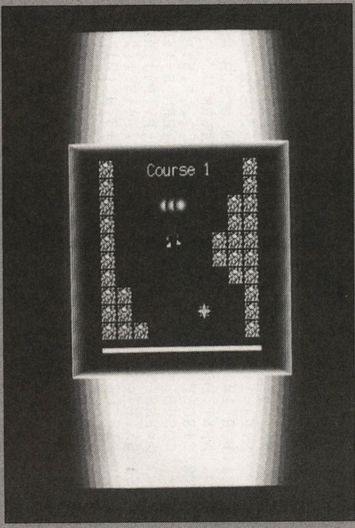
プログラムに関して

最初はすべてグラフィックで描いていたのですが，なんかもたつくので背景キャラはすべてテキストに変えました。スクロールは行挿入を利用しています。

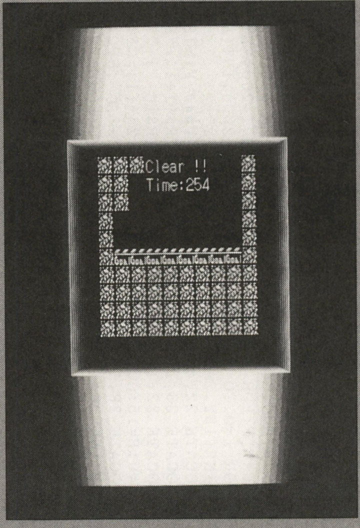
あと，プレイしているうちに気づきますが，各コースの後半部分は前半を上下左右反転したものを無理やりくっつけています。



◀《写真1》ひたすら谷を落下していく男の壮大(かもしれない)な物語。[4]、[6]でモードを選ぼう



◀《写真2》風船は少ないほど落下速度が速くなるが，地面に激突すると気絶してタイムをロスするゾ



◀《写真3》ステージクリア！ 最速タイムを競おう

★以前からの疑問ですが，Macのマの字もないのはなぜですが？（千葉市・KK29歳）……【影：へんしゅうちょぉー！なんでですかー？編集ちょ…。**つぐ美**：さっき出かけたみたい。**影**：なにー。私にiMac買ってくれるって約束はどこにいったんだ？（編注・そんな約束ありません）】

《第1表》操作方法

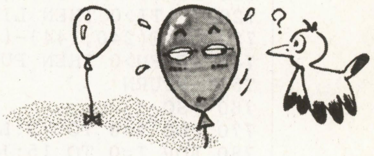
(テンキー) 4,6	……男の左右移動
スペース・キー	………風船をはなす
ESCキー	…………………リタイアする

最後に

ベストタイムを出すコツは，できるだけ風船を0の状態に抑えることです。コース内の通るべき通路，取るべき風船を見きわめるのが大切です。

CHECKER FLAG

影：速いマシンでスピードを上げてプレイするとおもしろいなぁ。
編：隠し通路とかをいかに覚えるかがタイムを縮めるコツですね。
Dr.D：バランスもよく取れているのぉ。グラデーションの階調をもう少し浅くしたほうが見やすいかもしれないゾ。



《第2表》主な変数表

M(,)	………ゲームフィールド	FU$	……………風船のキャラ
COU	…………コースナンバー	BT()	……………各コースのベストタイム
MD(, ,)	……各コースのマップ	MN$	……………文字列
TI	…………残りタイム	R	……………落下するか
TI%	…………男のキャラクター	X,Y	……………男の座標
FU	…………風船の所持数	M	……………移動可能か
C%	…………持っている風船のキャラ	XX	……………男のX方向移動量
DA	…………気絶時間	CG	……………表示する男のキャラ
F%	…………タイトルグラフィック	FX,FY	………風船の座標
TM	…………クリアタイム	BE	……………ビープ音の長さ
HA$	…………背景キャラ	YY,RK	……………落下距離
TTM	…………トータルタイム	CX,CS,SL	……モード選択用

『落ち人』のプログラム・リスト

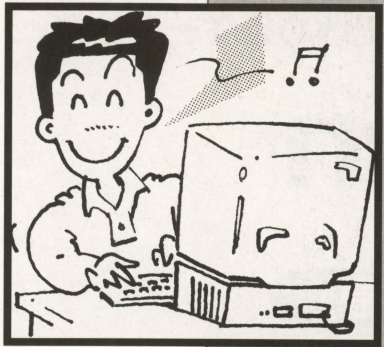
```
10                          '■■■■||||         初期設定          ||||■■■■
20 CLEAR:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 5,,,,2
30 DIM C%(257,5),F%(140,3),TI%(2100),M(10,140),MD(3,8,64),FXX(3,8),FYY(3,8)
40 DIM FX(15),FY(15),CL(15),CC(15),TT%(17) : W= 5          '←全体のWAIT調整
50 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,I*257):NEXT
60 OPEN"OCHI.SCR"FOR INPUT AS #1:INPUT #1,BT(1),BT(2),BT(3):CLOSE
70                          '■■■■||||    キャラクター作成    ||||■■■■
80  FOR I=0 TO 11 : FOR J=0 TO 13 : READ A$ : TT%(J+2)=VAL("&H"+A$)
90     LINE(I*16,J)-STEP(15,0),1,,VAL("&H"+A$) : FOR K=0 TO 15
100         IF POINT(I*16+K,J)>0 THEN LINE(I*32+K*2,32+J*2)-STEP(1,1),J+2,BF
110      NEXT K,J : KPLOAD &H7621+I,TT% : NEXT
120 FOR J=0 TO 31:FOR I=0 TO 63:LINE(I*2,64+J*2)-STEP(1,1),POINT(320+I,31+J),BF
130      NEXT I,J : GET(0,64)-(127,127),TI%
140   A$=KNJ$("1B4B")          : HA$(1)=A$+KNJ$("7626") : HA$(2)=A$+KNJ$("7627")
150   HA$(3)=A$+KNJ$("7628") : HA$(4)=A$+KNJ$("7629") : FU$    =A$+KNJ$("762A")
160 FOR I=0 TO  4 : GET(I*32,32)-STEP(31,31),C%(0,I) : NEXT : CLS 2
170 FOR I=0 TO  2 : FOR J=0 TO  7 : CIRCLE(32,7),7-J,J+8,,,,F : NEXT
180    ROLL ,8 : GET (10-I*5,0)-STEP(31,15),F%(0,I+1) : NEXT : CLS 2
190 FOR I=0 TO  2 : FOR J=0 TO  3 : READ A$
200    FOR K=0 TO 63 : DC=VAL("&H"+MID$(A$,K+1,1))
210       MD(I+1,7-J*2,K)=DC¥4:MD(I+1,8-J*2,K)=DC-(DC¥4)*4 : NEXT K,J
220    FOR J=0 TO  7 : READ FXX(I+1,J),FYY(I+1,J) : NEXT J,I
230 FOR I=0 TO  7 : READ MN$(I):NEXT
240 FOR I=1 TO 15:CIRCLE(319,199),545-I^2,I,,,4,F:NEXT
250 FOR I=15 TO 1 STEP -1:LINE(240-I*2,112-I)-(399+I*2,288+I),I,BF,0:NEXT
260 *TI                     '■■■■||||    タイトル画面     ||||■■■■
270 CLS:PUT(256,128),TI%:CX=0:CS=0:SL=0:TTM=0
280 LOCATE 35,13:PRINT "- Select -"
290 LOCATE 30,16:PRINT "Programed by  H.Sato"
300 I0=INP(&HE0):CXX=(I0=239 AND CX>0+CS)-(I0=191 AND CX<3+CS)
310 IF CXX<>0 THEN CX=CX+CXX:BE=5:GOSUB *BE
320 LOCATE 31,14:PRINT MN$(CX):FOR T=0 TO 200*W:NEXT:IF INP(&HE9)<>191 THEN 300
330 BE=50:GOSUB *BE : ON CX+1 GOTO 370,340,340,360,370,370,370,340
340   IF CX<3 THEN CS=4 ELSE CS=0:CX=0:SL=0:RE=0:GOTO 300
350   IF CX=2 THEN RE=1:CX=4:GOTO 300 ELSE SL=1:CX=4:GOTO 300
360   CLS 3:PRINT "Thank you for playing!!":END
370   IF RE=0 THEN CLS:PUT(256,128),TI% ELSE COLOR 2:LOCATE 33,14:PRINT USING "B
est Time: ###";BT(CX-3):COLOR 5:FOR T=0 TO 800*W:NEXT:GOTO 300
380   IF SL=1 THEN COU=CX-3 ELSE COU=1
390 *ST                     '■■■■||||    スタート準備     ||||■■■■
400 TI=320:FU=3:X=4:Y=3:XX=0:R=0:M=0:DA=0
410 FOR J=0 TO 140:FOR I=0 TO 9:M(I,J)=3:NEXT I,J
420 FOR I=1 TO 8:M(I,128)=4:NEXT
430 FOR J=0 TO 63:FOR I=1 TO 8
440    MC=MD(COU,I,J):M(I,J)=MC:M(9-I,127-J)=MC:NEXT I,J
450 FOR J=0 TO  1:FOR I=0 TO 7
460    FX(J*8+I)=ABS(J*9-FXX(COU,I)):FY(J*8+I)=ABS(J*127-FYY(COU,I)):NEXT I,J
470 FOR J=0 TO  9:FOR I=0 TO 9:LOCATE 30+I*2,7+J:PRINT HA$(M(I,J))
480    FOR K=0 TO 15:IF FY(K)<10 THEN LOCATE 30+FX(K)*2,7+FY(K):PRINT FU$
490    NEXT K,I,J
500 LOCATE 36,7:PRINT USING "Course #";COU:GOSUB *HY:BE=500:GOSUB *BE
```

★あの，影さん。10月号P106の業務連絡の件ですが，地方(特に沖縄や北海道，青森も入るかも)の読者にとっては少し不利では…。(青森県北津軽郡・**田舎者16歳**)……**【影**：フフフ，そんな時こそ，この官製ハガキ！便利便利。……でも愛読者カードも出さないとイヤン。**】**

```
510 *MA              '■■■■|||   メインルーチン   |||■■■■
520 GOSUB *NY:GOSUB *HA:GOSUB *FU:TI=TI-1:GOSUB *HY:GOSUB *BE
530 FOR T=0 TO 50*W:NEXT:IF TI>0 AND INP(&HE9)<>127 THEN GOTO *MA ELSE *OV
540 *NY              '■■■■|||   キー入力判定   |||■■■■
550 I0=INP(&HE0):I9=INP(&HE9) : IF I9=191 AND FU>0 THEN FU=FU-1
560 XX=(I0=239)-(I0=191) : RETURN
570 *HA              '■■■■|||   当たり判定   |||■■■■
580 R=R+1:M=M+1:CG=XX+1:IF DA>0 THEN DA=DA-1:CG=4:RETURN
590 IF R>FU THEN IF M(X,Y+2)<2 THEN YY=YY+1:Y=Y+1:R=0:BE=1:GOSUB *SC:IF FU=0 THE
N CG=3:GOTO 620 ELSE 620
600 RK=YY:YY=0:IF FU=0 AND RK>4 THEN DA=10
610 IF M(X,Y+2)=4 THEN *CL
620 IF M=1 THEN IF M(X+XX,Y)<2 AND M(X+XX,Y+1)<2 THEN X=X+XX ELSE BE=5 ELSE M=0
630 IF M(X,Y-1)=2 AND FU>0 THEN FU=0:BE=15
640 RETURN
650 *FU              '■■■■|||   風船取得判定   |||■■■■
660 FOR I=0 TO 15
670    IF X=FX(I) AND FU<3 THEN IF Y=FY(I) OR Y=FY(I)-1 THEN ELSE 690 ELSE 690
680    FU=FU+1:BE=10:LOCATE 30+FX(I)*2,10+(FY(I)-Y):PRINT "  ":FY(I)=0
690    NEXT : RETURN
700 *HY              '■■■■|||   キャラクター表示   |||■■■■
710 LINE(239,275)-(400,284),0,BF
720 IF TI>0 THEN LINE(240,278)-STEP((TI/2)-1,3),15,BF
730 LINE(240,144)-(399,191),0,BF:PUT(232+X*16,160),C%(0,CG)
740 IF FU>0 THEN PUT(232+X*16,144),F%(0,FU)
750 RETURN
760 *SC              '■■■■|||   背景のスクロール   |||■■■■
770 FOR I=0 TO  9:LOCATE 30+I*2,17:PRINT HA$(M(I,Y+6)):NEXT
780 FOR I=0 TO 15:IF FY(I)=Y+6 THEN LOCATE 30+FX(I)*2,17:PRINT FU$
790    NEXT : LOCATE 79,23:PRINT "  ":LOCATE 30,6:PRINT SPC(20) : RETURN
800 *CL              '■■■■|||   コースクリア   |||■■■■
810 LINE(240,112)-(399,287),0,BF
820 LOCATE 36,7:PRINT "Clear !!":TM=320-TI:TTM=TTM+TM
830 LOCATE 36,8:PRINT USING "Time:###";TM:BE=500:GOSUB *BE:CLS
840 IF BT(COU)>TM THEN LOCATE 34,11:PRINT "New Record !":BT(COU)=TM ELSE 860
850 OPEN"OCHI.SCR"FOR OUTPUT AS #1:WRITE #1,BT(1),BT(2),BT(3):CLOSE:BE=500
860 GOSUB *BE:CLS:IF SL=0 THEN COU=COU+1 ELSE *TI
870 IF COU<4   THEN *ST ELSE LOCATE 33,11:PRINT USING "Total Time:###";TTM
880 IF TTM<540 THEN LOCATE 29,12:PRINT "You are super player !!"
890 BE=800:GOSUB *BE:GOTO *TI
900 *OV              '■■■■|||   タイムオーバー   |||■■■■
910 LINE(240,112)-(399,287),0,BF:CLS:LOCATE 34,11:PRINT " Time over! "
920 BE=700:GOSUB *BE:CLS:GOTO *TI
930 *BE              '■■■■|||   ビープ音   |||■■■■
940 FOR B=0 TO BE:BEEP 1:FOR T=0 TO W:NEXT:BEEP 0:NEXT:BE=0:RETURN
950                  '■■■■|||   DATA   |||■■■■
960 'グラフィックデータ（２進数→１６進数圧縮）
970  DATA 300C,0300,1308,0890,03C0,03C0,0180,03C0,0360,0420,0400,0020,0230,0600
980  DATA 300C,0180,1188,0A50,03C0,03C0,0180,03C0,03C0,0660,0420,0420,0240,0660
990  DATA 300C,00C0,10C8,0910,03C0,03C0,0180,03C0,06C0,0420,0020,0400,0C40,0060
1000 DATA 0000,0000,1818,0810,0420,07E0,0180,03C0,03C0,0660,0990,0990,0000,0810
1010 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,03C0,0FF0,1668,0180,318C
1020 DATA DC68,1C60,9847,C017,8613,1400,B041,9661,C644,8416,0032,6C20,CC08,C04A
1030 DATA 0001,0001,9013,2009,8003,D014,7C7D,D016,8003,2009,9013,0001,0001,0000
1040 DATA DC68,1X62,9847,C417,D633,3418,B04C,9673,C644,8C16,2036,6C22,CC48,DA6A
1050 DATA 3C3C,7878,F0F0,0000,FFFF,0000,0060,02E0,0280,62B7,2295,7295,52F5,7A77
1060 DATA 0000,8003,C007,C007,C007,C007,8003,0001,0001,0002,0002,0001,0001,0000
1070 DATA 1980,FFF0,19E0,0900,6001,73C1,0741,C1C7,E771,0E39,11FC,3260,E266,61C3
1080 DATA 0430,0430,0430,0430,8430,9F70,8E60,E466,00E9,C0E1,69B3,6F9F,6F0F,C606
1090 'マップデータ（４進数→１６進数圧縮）　左に９０度倒した形になっています。
1100 DATA 0033FF300000000003FF3000000000200003FF33F00080000000033757F000000000
1110 DATA 000000020000CC00020000CCCCFFFFC0030000000000000000002F55300CFC0000
1120 DATA 00000000000FFFC000000FFFF333F300000CF00000000000003FF300FFF0000
1130 DATA 0000000CCFFFFFFFFC000000330200200200CDDC000200CCECC000000CFFFC000
1140 DATA  7,11, 4,17, 7,26, 1,31, 5,38, 4,45, 2,54, 7,62         '←風船の座標
1150 DATA 0000033FF3000000000000C0000000CC0003F3000C000800000002FFFFF33FFF
1160 DATA 00A0000000000CFFC000CDF00000CFFFFCC000447F4444CCCE0000033300003
1170 DATA 00A000000000033FFFC0332000447FFFFFFFF1110000003300CCCCCC002000C
1180 DATA 00000CCFFC0000003330000CFFD110000000800002000800020037330000CFFFF
1190 DATA  5,10, 1,14, 4,24, 8,26, 7,34, 3,44, 8,49, 5,56
1200 DATA FF3800020000000F55590000BFFFF555D55D5557555D55557F0003F00000045E
1210 DATA 300000CC00020000015F00000023B555FDDDDDDDDDDFF7555D1000C00004510C
1220 DATA C00000330005500C0003FFF320800000FF30000B00001DDD300047300451 0002
1230 DATA FFC2000800000CFDFC000300000002000300080080020003000CF10045100000E
1240 DATA  2, 9, 5,15, 7,21, 1,25, 4,30, 2,39, 4,50, 5,58
1250 '文字データ
1260 DATA "   Normal  Game  >","< Course  Select >","<     Record     >"
1270 DATA "<      Quit      ","      Course 1    >","<    Course 2     >"
1280 DATA "<    Course 3    >","<     Return     "
1290                 '■■■■|||  スコアファイル作成  |||■■■■
1300 OPEN"OCHI.SCR"FOR OUTPUT AS #1:WRITE #1,999,999,999:CLOSE : RUN
```


★「ソニックブラスト影」で，1発で300tを叩き出したつぐ美さんの雄姿が忘れられません（1991年3月号P194）。（秋田市・水野夢絵20歳）……【つぐ美：なんかねーよくある他のゲームだと全然だめなのよね。編：やっぱり相手が相手だけに……。影：いじけてやるっ！】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



打ち込みミス撃退!!

誤植検出奉行(ごしょくけんしゅつぶぎょう)

今田 旧八(84歳)

プログラムを組むとき，あるいは誌上掲載のものを入力するとき，キーの打ち損じは付きものです。データ文の“,”が1個だけ“.”になっていてOut of DATAで頭にくることや，複雑な数式では括弧の左右，向きの数が合わずSyntax errorを食らうこともしばしばです。

よく間違えるのは大体**第1表**の仲間でしょう。これらの文字同士だけでもばっちり見分ける手段はないものかと考えたのがこの検出方式です。

使いかたはとても簡単

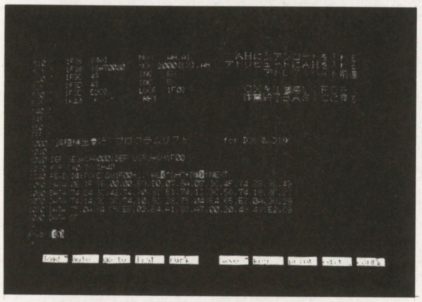
まず本プログラムをRUNします。一度実行すると，後は不要となります。検出作業に入りたいときは画面に
A=USR9(0)
としてリターン・キーを打つだけで，現状を壊すことなく画面全文字に対し**第1表**の文字区別ではっきり色分けしてくれます。“(”と“)”も特別表示で見落とすことはありません。以後RUNやSTOP, CLEARはもちろん，何度LOADやSAVEを繰り返してもその都度前記USR命令は，忠実にマシン語プログラムを呼び出します。

ぜひご利用を

一つ名案があります。

KEY 11,“FILES”+CHR$(34)+“A:＊.BAS”+CHR$(2)+CHR$(2)

打ち終わるとFIELS文中“A”の上にカーソルが乗っているではありませんか。Bドライブへの転換も手間要らずです。ぜひご利用ください。



▲《写真1》カッコの対応がわかりやすく見えるぞ

《第2表》マシン語部分アセンブル・リスト

(自家製アセンブラにて作成)

```
1F00 0E        PUSHCS
1F01 IF        POP  DS            基礎アドレス設定
1F02 BB0000    MOV  BX,0000       画面オフセットアドレス
1F05 B9D007    MOV  CX,07D0       2000回繰り返し設定
1F08 8A07      MOV  AL,［BX］     アドレス上1文字を読み出す
1F0A 3C4F      CMP  AL,4F         “0”と比べる
1F0C 7428      JE   1F36          合致すれば1F36へ飛ぶ
1F0E 3C49      CMP  AL,49         “I”と比べる
1F10 7424      JE   1F36          合致すれば1F36へ飛ぶ
1F12 3C42      CMP  AL,42         “B”と比べる
1F14 7420      JE   1F36          合致すれば1F36へ飛ぶ
1F16 3C51      CMP  AL,51         “Q”と比べる
1F18 741C      JE   1F36          合致すれば1F36へ飛ぶ
1F1A 3C56      CMP  AL,56         “V”と比べる
1F1C 7418      JE   1F36          合致すれば1F36へ飛ぶ
1F1E 3C2C      CMP  AL,2C         “,”と比べる
1F20 7414      JE   1F36          合致すれば1F36へ飛ぶ
1F22 3C3B      CMP  AL,3B         “;”と比べる
1F24 7410      JE   1F36          合致すれば1F36へ飛ぶ
1F26 3C28      CMP  AL,28         “(”と比べる
1F28 7504      JNE  1F2E          違っておれば1F2Eへ飛ぶ
1F2A B465      MOV  AH,65         AHにマゼンダコードを入れる
1F2C EB0A      JMPS 1F38          1F38へ飛ぶ
1F2E 3C29      CMP  AL,29         “)”と比べる
1F30 750A      JNE  1F3C          違っておれば1F3Cへ飛ぶ
1F32 B4C5      MOV  AH,C5         AHにイエローコードを入れる
1F34 EB02      JMPS 1F38          1F38へ飛ぶ
1F36 B4A1      MOV  AH,A1         AHにシアンコードを入れる
1F38 88A70020  MOV  2000［BX］,AH アトリビュートにAHを入れる
1F3C 43        INC  BX            アドレス1バイト前進
1F3D 43        INC  BX            アドレス1バイト前進
1F3E E2C8      LOOP 1F08          CXを1個減じ1F08へ
1F40 CF        IRET               作業終了BASICに戻る
```

CHECKER FLAG

編：アセンブラのソースもつけてくれているのでこれからマシン語を学ぶ人にはよい勉強になりますね。
Dr.D：欠点は漢字コードにまで反応してしまう点かのぉ

《第1表》間違いやすい文字同士

正常		彩色
“0”	…………	“O”
“1”	…………	“I”
“8”	…………	“B”
“G”	…………	“Q”
“U”	…………	“V”
“.”	…………	“,”
“:”	…………	“;”
“(”	…………	“)”

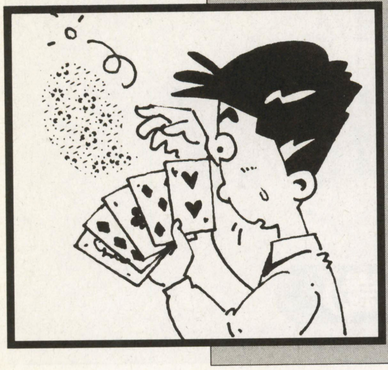
色分け

『誤植検出奉行』のプログラム・リスト

```
1000 '誤植検出奉行　プログラムリスト          for DOS & DISK
1010 '
1020 DEF SEG=&HA000:DEF USR9=&H1F00
1030 FOR I=0 TO &H40
1040 READ D$:POKE &H1F00+I,VAL("&H"+D$):NEXT
1050 DATA 0E,1F,BB,00,00,B9,D0,07,8A,07,3C,4F,74,28,3C,49
1060 DATA 74,24,3C,42,74,20,3C,51,74,1C,3C,56,74,18,3C,2C
1070 DATA 74,14,3C,3B,74,10,3C,28,75,04,B4,65,EB,0A,3C,29
1080 DATA 75,0A,B4,C5,EB,02,B4,A1,88,A7,00,20,43,43,E2,C8
1090 DATA CF
```

★ABSと聞いて，ブレーキを思い出すか，もしくは絶対値を思い出すか……。(千葉県船橋市・**高橋宏栄33歳**)……【**影**：あーうー。絶対値って何？**Dr.D**：…これだから…。**編**：影さんは…。**影**：な・なんだよ，いいだろ別に。知らなきゃ生きてけないワケでないし。何だよその目は…！】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



三角形をトランプのカードで埋めるゲーム

Guten

グーテン

荒牧　岳志(18歳)

操作方法

マウスを使います。左クリックでカードを選択し，右クリックでカードをキャンセルします。

内容・遊びかた

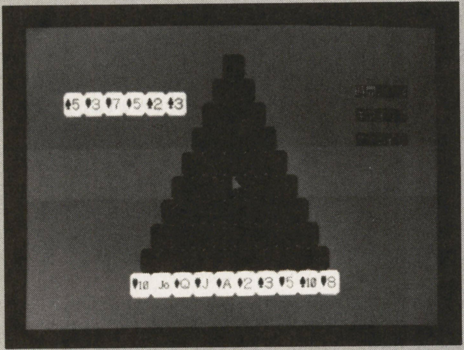
中央の三角形をトランプのカード55枚で埋めるゲームです。ジョーカーは3枚含まれています。左上の枠にはカードが6枚並びます。そして最初は，最下段はランダムなカードで埋められています。

左上の枠のカードから三角形にカードを積み重ねていき，このとき，カードは左下のカードと数が等しいかもしくは大きく，右下のカードと数が等しいかもしくは小さくなければいけません。また，左下と右下両方になにかカードがないと置けません。カードのマークは，意味がありません。また，ジョーカーの場合はどこにでも置けます。

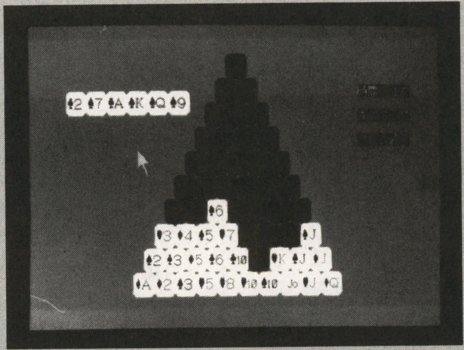
三角形の中から左上の枠にカードを戻すことはできません。すなわち，左上の枠からカードを持ってくるときには，三角形の空白を指定しなければなりません。三角形内のカードは，そのカードの上側にカードがないかぎり選択でき，三角形内のカード同士で交換することもできます。

《第1表》プログラムの流れ

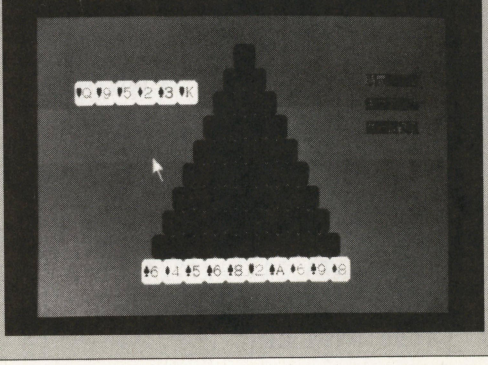
100～190	……初期化	＊PLCD	
200～260	……メインルーチン	470～490	…カードの座標を計算
270	……………時間の計算・表示	＊YELCD	
＊CDEX		500～510	…カードを黄色にする
280～400	…カードをクリックしたときの処理	＊CDCK	
＊PUTCD		520～560	…置かれたカードが正しいかチェック
410～440	…カードの表示	＊CDL	
＊RNDCD		570～590	…カードの大きさを調べる
450～460	…カードの取り出し		



◀《写真1》まずは最下段を並べ替えるのがコツ



◀《写真2》だいぶ積み上がってきたけど，これ以上置けないかな？



◀《写真3》ギブ・アップで何回も挑戦できる。最初のカードが気に入らないときはギブ・アップしてみよう

★今年(98年)，21歳になる9821ユーザー，何人いるのだろう？(僕もその1人)(岩手県盛岡市・**藤田祐輔20歳**)……【**影**：いっぱい，いそうだなぁ。**編**：愛読者カードの集計でも9821ユーザーはけっこう多いですからね。**影**：つぐ美ちゃんは21歳にはならな……うわぁ！】

《第 2 表》変数表

変数	内容	変数	内容
H(257,2)	……カードの絵	JI	……………経過した時間
CD(9,10)	……置かれているカードの番号	X,Y,R,L	……マウスの状態
CC(54)	………カードの有無のフラグ	PX,PY	………チェックするカードの位置
CDK	…………余っているカード数	ER	……………ルーチン＊CDCKの結果
Z	………………円周率	L	……………カードの大きさ
CF	……………カードを選択したかどうかのフラグ	LX,LY	………大きさを調べるカードの位置
CX,CY	………選択したカードの位置		
BX,BY	………カードの位置		

CHECKER FLAG

影：これは頭を使うゲームだなぁ。
Dr.D：最初のカードの配置は完全にランダムじゃが，どんな場合でも正解があるのかな？
編：その辺も考察してくれると興味深いものになりますね。

ゲームのこつ

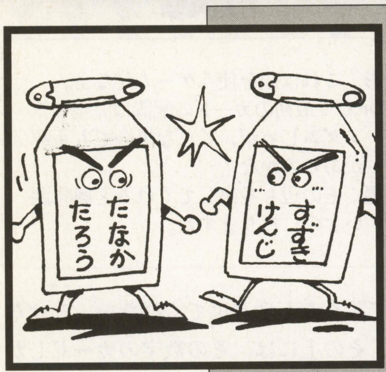
ゲームが始まったら，カードを並べ替えます。数字の小さいカードを左側に，大きいカードを右側にします。一番左側にはAを，一番右側にはKを置きましょう。2やQを置いてしまうと，後々AやKが置けなくなるので注意しましょう。ジョーカーはなるべく使わないようにしましょう。7は中央に置くようにしてください。また同じ数字のカードを横に並べて置くことは避けてください。なぜなら，その上には，その数字のカードしか置けなくなるからです。同じ数字のカードは，もちろん4枚までしか出てきませんので，今その数字のカードが何枚出てきたか知っておくことが大事です。

『Guten』のプログラム・リスト

```
1 'save"Guten.Bas"
100 SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,1,0,0:CLS 2
110 DEFINT A-Y:DIM H(257,2),CD(9,10),CC(54):CDK=55:Z=3.14159
120 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):MOUSE 0
130 CIRCLE(6,6),6,0,Z*.5,Z,,F:CIRCLE(25,6),6,0,0,Z*.5,,F:CIRCLE(6,25),6,0,Z,Z*1.
5,,F:CIRCLE(25,25),6,0,Z*1.5,Z*2,,F
140 LINE(6,0)-(25,31),0,BF:LINE(0,6)-(31,25),0,BF
150 FOR I=0 TO 2:GET@(0,0)-(31,31),H(0,I):PAINT(16,16),7-I,1:NEXT:CLS 3
160 FOR BY=0 TO 9:GOSUB *RNDCD:CD(BY,9)=A:FOR BX=0 TO BY:GOSUB *PUTCD:NEXT BX,BY
170 BY=10:FOR BX=0 TO 5:GOSUB *RNDCD:CD(BX,BY)=A:GOSUB *PUTCD:NEXT
180 FOR I=0 TO 2:LINE (512,80+I*32)-STEP(79,15),0,BF:LOCATE 64,5+I*2:COLOR 7:PRI
NT MID$("時間：     ギブアップゲーム終了",I*10+1,10):NEXT
190 MOUSE 1,,,1:CF=0:KTIME$=TIME$:JI=0
200 X=MOUSE(0):Y=MOUSE(1)
210 L=MOUSE(2,1):R=MOUSE(2,2):A=L:L=L*(1-ML):ML=A:A=R:R=R*(1-MR):MR=R
220 IF L=1 AND X>=60 AND X<252 AND Y>=88 AND Y<120 THEN BX=(X-60)¥32:BY=10:IF CD
(BX,BY)>0 THEN GOSUB *CDEX
230 IF L=1 AND Y>=40 AND Y<360 THEN BY=(Y-40)¥32:IF X>=308-BY*16 THEN BX=(X-308+
BY*16)¥32:IF BX<=BY THEN IF CD(BX,BY)>0 OR CF=1 THEN GOSUB *CDEX
240 IF R=1 AND CF=1 THEN BX=CX:BY=CY:GOSUB *PUTCD:CF=0
250 IF L=1 AND X>=512 AND X<592 AND Y>=112 AND Y<128 THEN RUN
260 IF L=1 AND X>=512 AND X<592 AND Y>=144 AND Y<160 THEN MOUSE 6:CLS 3:END
270 JI=JI+(VAL(RIGHT$(TIME$,2))+60-VAL(RIGHT$(KTIME$,2)))MOD 60:KTIME$=TIME$:LOC
ATE 69,5:PRINT USING"#####";JI:GOTO 200
280 *CDEX
290 IF CF=0 THEN CX=BX:CY=BY:CF=1:GOSUB *YELCD:RETURN
300 IF BY=10 THEN RETURN
310 IF CY=10 THEN IF CD(BX,BY)>0 THEN RETURN
320 A=CD(BX,BY):CD(BX,BY)=CD(CX,CY):CD(CX,CY)=A
330 PX=BX:PY=BY:GOSUB *CDCK:IF ER THEN 400
340 PX=CX:PY=CY:GOSUB *CDCK:IF ER THEN 400
350 GOSUB *PUTCD:BX=CX:BY=CY:IF BY=10 THEN GOSUB *RNDCD:CD(BX,BY)=A
360 GOSUB *PUTCD:CF=0:FOR I=0 TO 5:IF CD(I,10)>0 THEN RETURN ELSE NEXT
370 LINE (200,0)-(439,31),0,BF:LOCATE 33,0:PRINT "Ｃｌｅａｒ！！":LOCATE 25,1:PR
INT "Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎ！"
380 IF MOUSE(2,1) THEN 380
390 IF MOUSE(2,1) THEN MOUSE 6:CLS 3:END ELSE 390
400 A=CD(BX,BY):CD(BX,BY)=CD(CX,CY):CD(CX,CY)=A:RETURN
410 *PUTCD
420 A=CD(BX,BY):GOSUB *PLCD
430 MOUSE 1,,,0:PUT@(PX,PY),H(0,-(A>0)),PSET:LOCATE PX¥8+1,PY¥16+1:IF A>0 THEN A
=A-1:COLOR -((A¥13+1 AND 2)>0)*2:PRINT CHR$(232+A¥13+(A=52)*204);:PRINT MID$("Ａ
２３４５６７８９10ＪＱＫJo",(A MOD 13-(A=52)*13)*2+1,2) ELSE PRINT "  "
440 MOUSE 1,,,1:COLOR 7:RETURN
450 *RNDCD
460 IF CDK=0 THEN A=0:RETURN ELSE A=INT(RND(1)*55):IF CC(A)=1 THEN 460 ELSE CDK=
CDK-1:CC(A)=1:A=A+(A>52)*(A-52)+1:RETURN
470 *PLCD
480 IF BY=10 THEN PX=60+BX*32:PY=88 ELSE PX=308-BY*16+BX*32:PY=40+BY*32
490 RETURN
500 *YELCD
510 GOSUB *PLCD:MOUSE 1,,,0:PUT@(PX,PY),H(0,2),PSET:MOUSE 1,,,1:RETURN
520 *CDCK
530 LX=PX:LY=PY:GOSUB *CDL:PL=L:ER=-1
540 IF PY<9 AND PL>0 THEN LX=PX:LY=PY+1:GOSUB *CDL:IF (L>PL AND L<14) OR L=0 THE
N RETURN ELSE LX=LX+1:GOSUB *CDL:IF (PL>L AND PL<14) OR L=0 THEN RETURN
550 IF PY>0 AND PY<10 THEN LY=PY-1:LX=PX:GOSUB *CDL:IF L>0 THEN RETURN ELSE LX=L
X-1:GOSUB *CDL:IF L>0 THEN RETURN
560 ER=0:RETURN
570 *CDL
580 IF LX<0 OR LX>LY THEN L=0 ELSE L=CD(LX,LY):IF L>0 THEN L=(L-1)MOD 13+1+((L-1
)¥52)*13
590 RETURN
```

★いつのまにやらマイPCをぶっ壊していた。ど一思います影さん。（富山県高岡市・MTX11歳）……【**影**：いつのまにやら，の部分に才能を感じるなぁ。私もPC破壊したときって，アレ？いつのまに？って感じなんだ。精進すれば立派なパソ破マスターになれるぞ！**編**：……。】

X68000(X-BASIC V1.0以降)用



強い名前は何かな?

ネーム・バトル

電人(22歳)

はじめに

人にはそれぞれに名前があります。自分しか持っていない各々のデータで勝負!!

あそびかた

名字，名前，血液型，誕生日を，数字以外は半角の大文字で入力してください。CAPSキーを押しておくと便利でしょう。

2人分のデータを打ち込み終えると，いきなり戦闘が始まります。どちらかの生命力が0以下になったとき，負けとなります。

友達をたくさん呼んで対戦表を作ったり，有名人の名前の中から強いデータを探してきて勝負させるのも楽しいでしょう。

プログラムについて

X68000のBASICを使ってプログラムを組んだのは久びさでしたので，BASICマニュアルを見ながら少しずつ作りました。スプライト・データの圧縮と展開がうまく組めなくて悩みましたが，何とか工夫してできました。

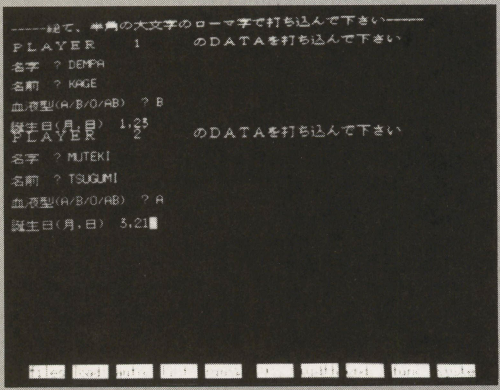
あとは，生命力や攻撃力などのバランスの調節です。これはいろいろ変えてみて調節しました。

大勢でやると結構楽しいと思いますので,ぜひ打ち込んで遊んでみてください。

CHECKER FLAG

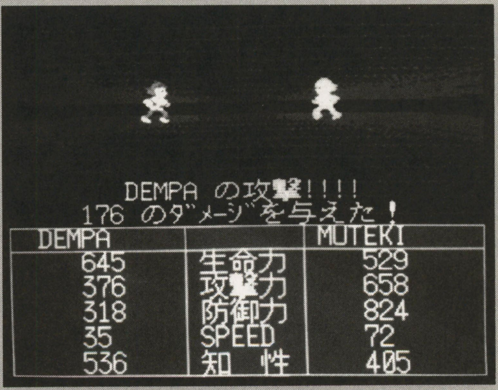
影:昔はやったネーム・バトルのゲームだね。名前表示は名字と名前を両方出すといいんじゃないかな。いや，何となくだけど。

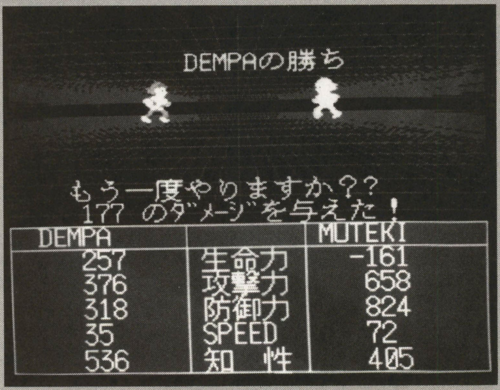
編:必殺技とか，偶発的な要素も加えるとさらにおもしろくなると思いますよ。



▲《写真1》名前などのデータを2人分入力しよう

▶《写真2》戦闘はオートで行なわれる。なかなか緊迫した戦い





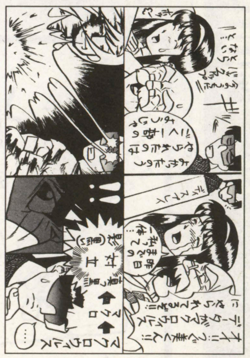
◀《写真3》KAGEさんの勝利! 強い名前を探してみよう

★ハア,ハア,今回は15日に間に合った?(大阪府枚方市・松江祐輔17歳)……【つぐ美:楽勝で間に合ってるよ。前回はダメだったっけ?
編:間に合わなくても次の号に掲載される場合もあるし,そこまであせらなくてもいいとは思いますけど。影:早いほうがうれしいじゃん。】

『ネーム・バトル』のプログラム・リスト

```
  10 width 96:char sp(255)
  20 str d(2,5),n,m,o,t(4)[255]
  30 int a,b,c,e,i,j,x(2,5),s(2),hh,y,v,w
  40 int g1,g2,g3,g4,g5,g6,g7,g8,g9
  50 dim int z(16)={51184,45070,36886,36834,65534,57078,0,0,51184,22590,62,3683
4,65472,53184,12224,32704}
  60 screen 0,1,1,1:chr()
  70 screen 1,1,1,1:cls:print"-----総て、半角の大文字のローマ字で打ち込んで下さ
い-----":print
  80 a=1:neu():a=2:neu():cls:data():sp_off(0,127)
  90 screen 0,1,1,1:sp_on(1,6):sp_disp(1)
 100 gamen()
 110 battle()
 120 locate 4,8:input "もう一度やりますか？";m
 130 goto 70
 140 /*★★★★★★★★★★★★★★★★  DATA入力  ★★★★★★★★★★★★★★★★
★
 150 func neu()
 160 print"ＰＬＡＹＥＲ ",a,"のＤＡＴＡを打ち込んで下さい":print
 170 n="名字  ":neu1():d(a,1)=m
 180 n="名前  ":neu1():d(a,2)=m
 190 n="血液型(A/B/O/AB)  ":neu1():d(a,5)=m
 200 input "誕生日(月,日)  ",m,o:d(a,3)=m:d(a,4)=o
 210 endfunc
 220 func neu1()
 230 print n;:input m:print
 240 endfunc
 250 /*★★★★★★★★★★★★★★★★  画面標示  ★★★★★★★★★★★★★★★★
★
 260 func gamen()
 270 locate 13,11:print"生命力" :locate 13,12:print"攻撃力"
 280 locate 13,13:print"防御力" :locate 13,14:print"SPEED "
 290 locate 13,15:print"知  性";
 300 a=1:gamen1():a=2:gamen1()
 310 box(0,160,255,255,3):paint(1,161,2)
 320 line(0,176,255,176,3):paint(1,161,12):box(96,160,160,255,3)
 330 grap():endfunc
 340 func gamen1()
 350 b=4:if a=2 then b=23
 360 locate b-2,10:print d(a,1):locate b,11:print x(a,1)
 370 locate b,12:print x(a,2)  :locate b,13:print x(a,3)
 380 locate b,14:print x(a,4)  :locate b,15:print x(a,5);
 390 endfunc
 400 /*★★★★★★★★★★★★★★★★  DATA作成  ★★★★★★★★★★★★★★★★
★
 410 func data()
 420 a=1:data1():a=2:data1()
 430 endfunc
 440 func data1()
 450 n=d(a,1):m=d(a,2):g1=len(n):g2=len(m)
 460 g3=asc(mid$(n,g1-2,1))-60 :g4=asc(mid$(n,2,1))-60
 470 g5=asc(mid$(m,g1-1,1))-60 :g6=asc(mid$(m,3,1))-60
 480 g7=val(d(a,3)):g8=val(d(a,4))
 490 n=d(a,5):if n="A" then g9=2 else if n="B" then g9=4
 500 if n="O" then g9=2 else if n="AB" then g9=3
 510 x(a,1)=400+g2*54+g6*34+g3*27-g5*19-g7*18+g4*23-g9*10
 520 x(a,2)=30+g3*6-g4*13+g6*28+g8-g1*12+g5*10
 530 x(a,3)=30+g5*13+g4*23+g3*3-g8-g2*16
 540 x(a,4)=20+g1*8+g2+g3-g4*7+g6*5-g7*2-g5*4
 550 x(a,5)=700-g1*13-g6*19+g5*13-g7*22-g8+g9+g3*2
 560 for i=1 to 2:for j=1 to 5
 570 if x(i,j)<0 then x(i,j)=abs(x(i,j))
 580 next:next:endfunc
 590 /*★★★★★★★★★★★★★★★★   戦闘   ★★★★★★★★★★★★★★★★
★
 600 func battle()
 610 s(1)=x(1,4)/3:s(2)=x(2,4)/3
 620 hh=0:while hh=0
 630 a=1:y=70:v=1:w=0:bat1():a=2:y=200:v=-1:w=&H4100:bat1()
 640 if x(1,1)<0 then locate 12,2:print d(2,1);"の勝ち":hh=1
 650 if x(2,1)<0 then locate 12,2:print d(1,1);"の勝ち":hh=1
 660 endwhile
 670 endfunc
 680 func bat1()                                   /*ﾀｲﾐﾝｸﾞ
 690 s(a)=s(a)-1:if s(a)=0 then s(a)=x(a,4):bat2()
 700 endfunc
 710 func bat2()
 720 locate 8,8:print d(a,1);"の攻撃!!!"
 730 spri():sp_set(4,y+100*v,75,&H200)
 740 b=1:if a=1 then b=2
 750 c=x(a,2)+x(b,3)/3+s(b):x(b,1)=x(b,1)-c/4
 760 locate 4,9:print c/4;"のﾀﾞﾒｰｼﾞを与えた！":beep:sp_set(4,300,0,0)
 770 e=4:if b=2 then e=23
 780 locate e,11:print x(b,1):endfunc
 800 func spri()
 810 for i=1 to 19:c=20*i-i*i
 820 sp_set(a,y+c*v,70,&H101+w):sp_set(a*3,y+c*v,86,&H102+w):next:endfunc
 830 /*★★★★★★★★★★★★★★★★  CHR DATA  ★★★★★★★★★★★★★★★★
★
 840 func chr()
 850 t(0)="F0A7L0C7J0A7A8A7H0A7C8A7F0A7A8A6A8A7D0A7A8C6A8A7B0A7A8A6A5A6A8A70A7A
8A6C5A6A8C7A8A6C5A6A8A70A7A8A6A5A6A8A7B0A7A8C6A8A7D0A7A8A6A8A7F0A7C8A7H0A7A8A7J0
C7L0A7M0C3J0B32A3H0B3A2B3G03B2"
 860 t(1)="C3F03B2E3D0A3A2343A4A3C02A3A2B4B13D0C24B101D0D24B101E0C23E1F0A23D1I0
34C1H0A6A4A1F0A3A56B46E0A5A3B6B46C05A45A35A64A65B054145A35B6A5C04145C3B53A4A04A1
B3A4C3A4B04A141A4B3A4D0B4A1323"
 870 t(2)="G03B43B6G03B23C2E03A2C3C2D03A23B03B23B0A3A2D03A23A0A3A23D03A230A6A23
E03A2305A63E0A62A305B6E05A63B0A565E0B65C0A5F0"
 880 a=0:b=0:c=0:for i=0 to 2:e=len(t(i)):for j=1 to e
 890 o=mid$(t(i),j,1):if asc(o)>64 then chr1():goto 910
 900 sp(b)=val(o):b=b+1:if b=256 then b=0:sp_def(c,sp,1):c=c+1
 910 next:next:sp_def(2,sp,1)
 920 a=0:for i=1 to 2:for j=1 to 8:sp_color(j,z(a),i):a=a+1:next:next:endfunc
 930 func chr1()
 940 a=asc(o)-63:j=j+1:o=mid$(t(i),j,1):for v=1 to a
 950 sp(b)=val(o):b=b+1:if b=256 then sp_def(c,sp,1):c=c+1:b=0
 960 next:endfunc
 970 /*★★★★★★★★★★★★★★★★  GRAPHIC  ★★★★★★★★★★★★★★★★
★
 980 func grap()
 990 for i=1 to 12:a=i*i/2:line(0,a+80,255,a+80,2):line(0,70-a,255,70-a,2):next
1000 for i=-50 to 50:line(125+i*2,81,125+i*15,152,2)
1010 line(125+i*2,69,125+i*15,0,2):next
1020 sp_set(1,87,70,&H101):sp_set(3,183,70,&H4201)
1030 sp_set(2,87,86,&H102):sp_set(6,183,86,&H4202):endfunc
```

評…ふふ、影さんってば…(つぐ美)



by 本名吉野

評…お話はしなかったの？(つぐ美)

by もんじ

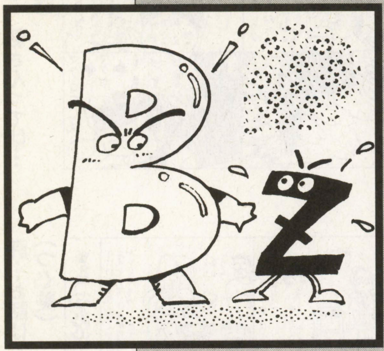
評…ゆっくり休んで(つぐ美)

by バイビ～☆コレキヨ

X68000

★今月はいたスト中毒のため投稿はお休みする予定です。(大阪府河内長野市・よっち16歳)……【つぐ美：いたストか…燃えるのよね。確かに中毒になるかも。影：フッフッフここら一帯の店は全部私のものだー！編：お金足りてませんよ。つぐ美：あ，16歳の誕生日おめでとう。】

PC-E500シリーズ用



小文字王国の司令官を倒せ！

移植版 SUTAKORA WARS（スタコラ ウォーズ）

谷口　敦史（23歳）

……お肉　（スコア＋１）

……爆弾　（爆弾が一つ増える）

……岩　　（ぶつかると即死します）

（その他のキャラクターは背景です。）

《第1図》キャラクター

《第1表》変数表

A$(3)	………地形データー
CH,LE	………主人公のレベル
GO	……………スコア
PO	……………爆弾の数
ST	……………ステージ

内　容

はるか昔，1987年？月号に掲載された，PC-2001用『SUTAKORAWARS』を移植・アレンジしてみました。

入力&実行方法

入力は普通に行なってください。初めてプレイするときだけ，run"MA"を実行してマシン語領域を確保します。実行は普通にrunしてください。

STORYと遊びかた

大文字王国のあなた（B～Z）は，小文字帝国の兵隊（a～y）をなぎ倒し，敵の司令官（z）を倒す指令を受けました。あなたは律義なので，自分より階級の高い敵を倒すことができません。自分と同じ階級以下の敵を倒して昇進し，Zまで成長してから，司令官を倒してください。

CHECKER FLAG

Dr.D：ボコスカウォーズという名作ゲームがあったが，それのアレンジの移植じゃ。懐かしいのぉ。

編：私も当時X1Dで遊んだのを覚えています。このゲームもよくできていますね。

Dr.D：ただ，ちと難易度が高めじゃな。ポケコンはキー入力のレスポンスが悪くなりがちなので，あまりシビアな操作は要求しないほうがいいじゃろう。

影：キャラクタだけでもアイデア次第というゲームだね！

操作は[8]・[2]・[4]・[6]キーで上下左右に移動し，[Z]キーを押すと爆弾で，敵を一掃できます。STAGE3をクリアすれば，あなたは大文字王国の英雄になれます。頑張って！

アフターケア

遊び終わったら，ctrl-±を押してカナをもとに戻しておいてください。

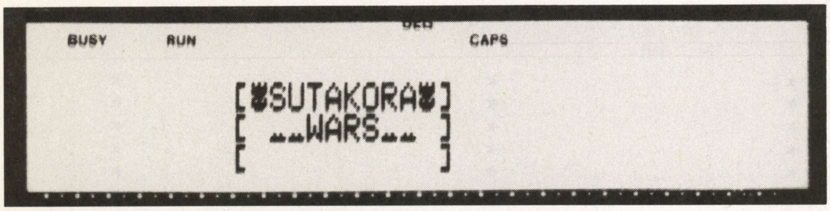
爆弾は11個以上は増えません。また，Zまで成長すると爆弾は取れないし，スコアも増えないので，とっととクリアしましょう。

最後に

今や，Windows98ユーザーの私ですが，ポケコンにゲームを入力し遊んでいたころのときめきは，今となっても忘れ得ぬものです。一度PC-2001の実物が見てみたい……。

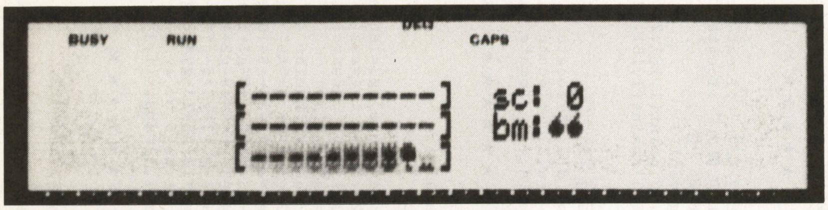
追伸：ポケコン関係のお話をしてくれる方，不用のポケコンをお持ちの方など，e-mailをください。

a70256@hongo.ecc.u-tokyo.ac.jp

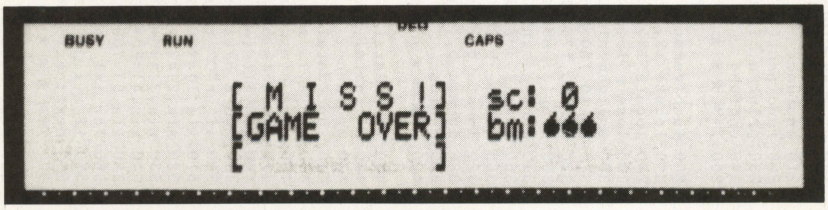


▲《写真1》階級を上げて敵の司令官を倒すゲーム

▲《写真2》自分より弱い敵を倒すと，階級がアップしていく。強い敵は避けろ！



▲《写真3》危なくなったらボムで画面の敵を一掃できる



▲《写真4》強い敵に当たるとゲーム・オーバー

★最近パソコンが壊れる夢をよく見るけど，なぜ？（大阪府東大阪市・**せーじん15歳**）……【**影**：どうやら私の電波を受け取ってしまったようだな。近々…。**つぐ美**：きっとOFの読みすぎね。大丈夫，イヤな夢をみた後は逆にイイことあるよ。**影**：私のパソ破の際に発せられる…。】

『SUTAKORA WARS』のプログラム・リスト

```
10:'ｼｮｷ
20:CLS :CLEAR :DIM A$(3)
   ,M$(2),EE$(2)
30:GO=0:ST=0:PO=3
40:GOSUB 320:FOR I=0TO 2
   :READ EE$(I):NEXT :B$
   ="          ":M$(2)=B
   $
50:FOR I=0TO 6
60:READ Z$:FOR J=1TO 11S
   TEP 2:POKE &BFB46+INT
   (J/2)+I*6,VAL ("&"+M
   ID$ (Z$,J,2)):NEXT
70:NEXT
80:POKE &BFC93,&E0,&FA,&
   0B
90:'ﾒｲﾝ
100:CLS :CH=66:X=2:Y=0:L
    E=3
110:FOR I=1TO 3:LOCATE 1
    0,I:PRINT "["+B$+"]"
    :NEXT
120:M$(0)="ｱSUTAKORAｱ":M
    $(1)=" ｲｲWARSｲｲ ":GO
    SUB 340
130:M$(0)=" STAGE"+STR$
    (ST+1)+"  ":M$(1)="S
     T A R T!":GOSUB 340
140:LOCATE 24,1:PRINT "s
    c:":LOCATE 24,2:PRIN
    T "bm:"
150:RANDOMIZE :LOCATE 27
    ,1:PRINT GO
160:IF PO>0 FOR I=1TO PO
    :LOCATE 26+I,2:PRINT
    "ｶ":NEXT
170:FOR I=1TO 3:R=RND 50
    :IF RND 10>4-ST THEN
     D$=MID$ (EE$(ST),R,
    1) ELSE D$="ｲ"
180:A$=A$(I)+D$:A$(I)=RI
    GHT$ (A$,10):NEXT
190:I$=INKEY$ :Y=Y-((I$=
    "2") AND (Y<2))+((I$
    ="8") AND (Y>0))
200:X=X+((I$="4") AND (X
    >1))-((I$="6") AND (
    X<8))
210:IF I$="Z" AND PO>0 T
    HEN PO=PO-1:GOSUB 32
    0:FOR J=1TO 3:FOR I=
    11TO 20:LOCATE I,J:P
    RINT "-":NEXT :NEXT
    :LOCATE 27,2:PRINT B
    $
220:FOR I=1TO 3:LOCATE 1
    1,I:PRINT A$(I):NEXT
     :LOCATE X+10,Y+1:PR
    INT CHR$ (CH)
230:S$=MID$ (A$(Y+1),X,1
    )
240:IF S$="ｵ" THEN 370
250:IF S$="ｶ" AND PO<10
    AND CH<89 THEN PO=PO
    +1:GOTO 300
260:IF S$="ｳ" AND CH<89
    THEN GO=GO+1:GOTO 30
    0
270:S=ASC (S$)-32:LV=(S-
    65)*2:IF S<65 OR S>1
    44 THEN 150
280:IF LV>LE THEN 370
290:LE=LE+1:CH=INT (LE/(
    ST+2))+65:IF CH>89 A
    ND S=90 THEN 390 ELS
    E IF CH>90 THEN CH=9
    0 ELSE GO=GO+1
300:A$=A$(Y+1):A$(Y+1)=L
    EFT$ (A$,X-1)+"ｲ"+RI
    GHT$ (A$,10-X)
310:GOTO 150
320:'sub
330:A$="ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ":FOR
    I=1TO 3:A$(I)=A$:NEX
    T :RETURN
340:FOR I=0TO 2:LOCATE 1
    1,I+1:PRINT M$(I):NE
    XT
350:FOR I=0TO 1800:NEXT
    :RETURN
360:'***OVER
370:LOCATE X+10,Y+1:PRIN
    T "*":GOSUB 350
380:M$(0)=" M I S S !":M
    $(1)="GAME  OVER":GO
    SUB 340:END
390:M$(0)=" STAGE    ":M
    $(1)="    CLEAR ":GO
    SUB 340
400:ST=ST+1:GO=GO+100:GO
    SUB 330:IF ST<3 THEN
     100
410:M$(0)="ALL CLEAR!":M
    $(1)="HAPPY END!":M$
    (2)="ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ":GOS
    UB 340:END
420:'ﾃﾞｰﾀ
430:DATA "aｳｲbｲcdeｲfｲghi
    ｲjkｲlmnｳｲｷoｴpｶqrｴsｴｴ
    tｷｷuｲｳwｳxyaｷｲｳzｲ"
440:DATA "aｵｲbｳcｷｴdefｷｳg
    ｲhiｴjkｴlmnｶｷｵopqrstu
    ｲｳｴｲｳｴｲvwｲｲxxyyz"
450:DATA "ｵｵabcｲｳｴｲｳｴdef
    ｲghijklｵｵｲｳｲｳmnoｷpqｵ
    rsｳtｴuvvwwxxyyzz"
460:DATA 376E7F6E3700
470:DATA 406040604000
480:DATA 060F7F4F0E00
490:DATA 404020404000
500:DATA 70785C447C00
510:DATA 183C3E3D1800
520:DATA 400040004000
530:'MA'
540:POKE &BFE03,&1A,&FD,
    &0B,&BA,0,0
550:CALL &FFFD8
560:'** At SOFT Presents
     1998.8. **
```

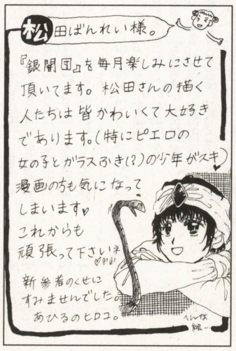

評…あれ，顔がコワクて(影)

by 椎本YOD

評…水害セール？ 服屋で…？(つぐ美)

by Cocofille

評…松田さんへのFanコール(編)



by あひるのヒロコ

評…名前とかプロフィールとか…(影)

by 鈴木真理子

評…ショートカットのほうも…(影)

by 片波雷

★横浜の劇的な優勝にわきかえっていますが……編さん！来年こそは必ず中日が!!(秋田市・水野夢絵20歳)……【編：覚えていてくれましたか…。なんかもう疲れましたけど(ため息)。影：だめだなぁ，ファンがそんなんじゃ勝てるものも勝てないぞ。編：ほっといてくださいよ。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC-55用

グラディウスと沙羅曼蛇のメドレー

●粟田英樹

©KONAMI

Destroy them all!!

みなさんこんにちは。SPICE用リスト第21弾は，KONAMIよりグラディウスと沙羅曼蛇(さらまんだ)のメドレーをお届けします。以前，プレイステーション版のグラディウス外伝を取り上げましたが，今回は元祖アーケード版のシリーズで，曲目はグラディウスの4面，沙羅曼蛇の2面，グラディウスⅡの1面の3曲です。そうです。この組み合わせは，グラディウスⅢの隠しBGMと同じ構成です。アレンジもほぼそれにならっています。取り上げた3作品は，いずれもプレイステーションやセガサターンでも楽しめます。

リストについて

今回は18トラックすべて用いています。ふだん使用しないトラック1もテンポ管理用に使用しています。さらに，トラック17と18はディレイ専用パートです。各部の旋律を，音量を下げベンドセットでピッチを若干持ち上げて鳴らしています。SC-88のディレイエフェクトを利用する方法もありますが，あくまでSC-55で鳴らすことにこだわりました。このようなディレイの実現は，チャンネルや同時発音数を余分に消費しますが，ディレイタイムは休譜などの音長で指定すればよいので，ディレイタイムを感覚的に設定できるという利点があります。ディレイ音が耳障りに感じる場合は，トラック17と18をコメントアウトしてください。

筆者が今まで掲載したリストの中では音量が大きめなので，ふだんボリュームを大きくしている方は気をつけてください。

SC-88Proで聴く場合は55mapにするのが基本ですが，今回のデータは88mapでも違和感なく聴くことができます。

『グラディウスと沙羅曼蛇のメドレー』のミュージック・プログラム・リスト

```
==== g3299.prl ====

;------------------------------------------------------------------------
;       「グラディウス・沙羅曼蛇メドレー」
;       データ入力      粟田英樹
;       コンパイル確認  SMC V1.12A
;------------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;------------------------------------------------------------------------
#music-name     "グラディウス・沙羅曼蛇メドレー (KONAMI) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) 1985,1986,1988 KONAMI"
#programmer     "粟田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;------------------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          132
#beat           4/4,48,8
;------------------------------------------------------------------------
@s      001,000,        144,144,-60,    48,1,-60,       0,0,0,  @e
;------------------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
        @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
        @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
        @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
        @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;------------------------------------------------------------------------
1       ${Name:"Tempo"}                         @z1     $W
2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}     @z1
3       ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}    @z10    $W
4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}         @z10    $W
5       ${Name:"Bass"}                          @z1     $W
6       ${Name:"Brass 1"}                       @z2     $W
7       ${Name:"Synth. 1"}                      @z3     $W
8       ${Name:"Synth. 2"}                      @z4     $W
9       ${Name:"Bell"}                          @z5     $W
10      ${Name:"Pad"}                           @z6     $W
11      ${Name:"Brass 2"}                       @z7     $W
12      ${Name:"Brass 3"}                       @z8     $W
13      ${Name:"Guitar"}                        @z9     $W
14      ${Name:"Brass 4 & 5"}                   @z11    $W
15      ${Name:"Crystal"}                       @z12    $W
16      ${Name:"Synth. 3"}                      @z13    $W
17      ${Name:"Delay 1"}                       @z14    $W
18      ${Name:"Delay 2"}                       @z15    $W
;------------------------------------------------------------------------
2       @{REM:"GS reset"}       ${ROLAND-GS-RESET:}             r4
2       @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}     r4
2       @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2        ${rev-lev:$40} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2       @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2        ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2        ${cho-str:$7F} r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
2       ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;------------------------------------------------------------------------
;                       Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
1                       ${init-Nop:}
2                       ${init: 2, 0, 48,  0,   0}
3,4                     ${init-Nop:}
5                       ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
6,9,15                  ${init: 2, 0, 48, 12,   0}
```


★では来月は「おむすびファミリー」がいいにょ☆（大分県南海部郡・マッスクッドサッタン12歳）……【影：7-11のめんたいこマヨネーズが最近のお気に入りだ。変わり種がいけてるぞ。Dr.D：おむすびは昔っから梅干しと決まっておる！マヨネーズだなんて…。影：みんなは?】

```
7,8,11,12,13,14,16      ${init: 2, 0, 48,  0,   0}
10                      ${init: 2, 0, 48, 18,   0}
17,18                   ${init: 1,64, 64,  0,   0}
;-----------------------------------------------------------------------
1                        r1     r1     r1     r1              $X
2                  @000 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0         $X
3,4                      r1     r1     r1     r1              $X
5                  @033 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0         $X
6                  @062 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0         ;$X
6                  r1 ${e-at2:-2}                             $X-1
7                  @081 r1 v090 r1 w127 r1 p034 r1 M0         $X
8                  @073 r1 v080 r1 w127 r1 p094 r1 M0         $X
9                  @010 r1 v070 r1 w127 r1 p064 r1 M0         ;$X
9                  r1 ${e-rt2:-8}                             $X-1
10                 @048 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0         $X
11                 @061 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0         $X
12                 @060 r1 v077 r1 w127 r1 p094 r1 M0         $X
13                 @025 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0         $X
14                 @057 r1 v087 r1 w127 r1 p034 r1 M0         $X
15                 @098 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0         $X
16                 @007 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0         $X
17                 @081 r1 v068 r1 w127 r1 p034 r1 M0         $X
18                 @073 r1 v068 r1 w127 r1 p094 r1 M0         $X
;-----------------------------------------------------------------------
1                  i 0 o2 @%1 L16 u100 @q0 q%0
2                  i 0 o2 @%1 L16 u090 @q0 q%2  @[+20 @]-20
3                  i 0 o2 @%1 L16 u100 @q0 q%3  @[+10 @]-10
4                  i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%5  @[+30 @]-30
5                  i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%3  @[+10 @]-10
6,7,8,9,10         i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
11,12              i 0 o2 @%1 L16 u110 @q1 q%0  @[+10 @]-10
13                 i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
14                 i 0 o2 @%1 L16 u110 @q1 q%0  @[+10 @]-10
15,16,17,18        i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
;-----------------------------------------------------------------------
;       Sequence
;-----------------------------------------------------------------------
#define d1s:r8r12
#define d2s:r6r16
#define d1e:-8-12
#define d2e:-6-16
#define ph01:c4g4<d>g<de4> c4g4<f>g<fe6c ¥
               g8.r16 f8.r16 e8.r16 d8.r16 |:2 c>g+d+< :| |:2 d>a+f< :|
#define ph02:rg-g-g-4 ra-a-a-4 raaa4 rbbb4 <d-1& ${S:w,1} d-2.r4 Z0
#define ph03:|:2 q%3 g2fec>g&g2.c0&e8.e0&g8.g0&<c8 ¥
               g2fec>g&g2.c0&g8.e0&<c8.>e0&<e8 ¥
               g2fec>f8.de f8.e8.f8 g8.f8.g8 ¥
               q%2 a-b-<cd e-dc>b- a-b-a-g fgfe- ¥
               q%4 c0&d8.c0&f8.f0&b-8.b-0&<e-8.e-0&a-4 :| ¥
               q%3 g2fec>g8.g<c r1 r1 r1
#define ph04:|:2 e1 fec>g&g4<c8.e8.g8 g1 fec>g&g4<c8.e8.e8 c1 d2e2 f1 ¥
               >c8.c8.f8.a+8.<d+4 :|
#define ph05:g<de ceg&g2 fed ec>g&g2 g<de ceg&g2 agf g2.> ¥
               b-<fg e-gb-&b-2 a-gf ge->b-&b-2 ¥
               b-<fg e-gb-3<c>b-a- b-2<c2
#define ph06:r2 >g<de ceg& g2 fed ec>g& g2 g<de ceg fed e2. ¥
               r2 >b-<fg e-gb-& b-2 a-gf ge->b-& b-2 <e-gb- a-gf g2a2
#define ph07:d2>g2< fedc d2>g2& g2&g6<d-3 c2>f2 <e-dc>b <c2 f2
#define ph08:fed ec>g& g4 g<c>g a-<c>a- <e-4> b-<d>b- <f4 ¥
               fef g2 g<c>g a-e-a- <c4> b-fb- <d4
#define ph09:e4&eef g6f6e6 f6c6f6 a2 ¥
               a-ga-b-4& q%0 b-8&b-32]15g32[5a-32[5b-32[5 q%6 <e->b-g ¥
               b-ab-<c4& c4>a<cf
#define ph10:|: d4rde- f2 f4rfb- <e-6d6>b-6 : ¥
               <d-3>b-g- <d-4>g-b-<d- f6c6>b-6a6f6c6 :| b-4rb-<d g2
;-----------------------------------------------------------------------
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18     |:0 @{REM:"Loop Start"}
;-----------------------------------------------------------------------
     A part
;-----------------------------------------------------------------------

*       Tempo
1       T132 r1 r1 |:16 r1 :| r1 r1 r1 T150 r1

*       Drum
2       ${voice-reserve:03,01,00,04,01,01,02,00,00,00,00,00,00,04,01,00}
2       L 1 c1 c1 L 4 |:2 |:4 crcr : crc8.]c16[r :| c8.c8.c8.c8. : c :|
2       c8c8 |:2 crcr :| c1 r1

3       L 8 r2.dd r2rdd16dd16 L 4 |:2 |:7 rdrd :| : L16 |:4 ]<d>bg[ :|
3       L 4 d :| L16 ]<ddd>bbbgggfff[ ddd8 L 4
3       rdrd L16 |:2 r4 r]<d>bg[ :| rdrd rdd8 r2 L12 ]<ddd>bbbgggfff[

4       L 8 [<a1 a1>] L16 |:2 |:28 f+]f+a+f+[ :| : r2. [<a4>] :| r1
4       |:4 f+]f+a+f+[ :| |:2 f+]f+a+f+[ f+4 :| r4.[<c+8>] r2 r1

*       Bass
5       o2 L 8 f.ff16f gggg g+.g+.a+& a+g g16gg16 L16 |:2 <
5       |:8 c8cc :| > |:8 a+8a+a+ :| |:4 a8aa :| <
5       |:2 d8dd :| |:2 e8ee :| |:4 f8ff :| |:4 g8gg :| :|
5       |:4 c8cc :| d+d+8d+8>a+<d+>a+ <ff8f8cfc cc8c8cc8&c2& c2.r4

*       Brass 1
6       o4 L 0 q%4 f&a&<c8.> f&a&<c8> f&a&<c16> f&a&<c8> |:2 g&b&<d8> :|
6       r4 |:2 a-&<c&e-8.> :| |:2 b-&<d&f8> :| r4. |:20 r1 :|

*       Synth. 1
7       o5 L16 q%3 r1 r1 ${ph03:}

*       Synth. 2
8       o5 L16 r1 r1 ${ph04:} e1 r1 r1 r1

*       Bell
9       o5 L16 q%4 r1 r1 |:2 |:8 ceg<c> :| > |:8 b-<dfb-> :|
9       |:4 a<cea> :| < |:2 dfa<c> :| |:2 ceg<c> :|
9       > a-b-<cd e-dc>b- a-b-a-g fgfe- |:4 b<dgb> :| < :|
9       |:4 ceg<c> :| r1 r1 r1

*       Pad
10      o4 L 1 Z-5 q%2 f2g2 a-4.b-8&b-2
10      |:2 <c& c >b-& b- a d2e2 f g :| <c d+2f2 c& c2r2 Z0

*       Brass 2
11      o4 L 0 q%4 |:19 r1 :| f&<d16> g&<e-8> g&<e-16+4>
11      g&<e-16> a&<f8> a&<f16+4> < d&f16 e&g8 e&g8 d&f16 e&g8+2+2.r4

*       Delay 1
17      o5 L16 q%3 r1 r1 ${d1s:} ${ph03:} ${d1e:}

*       Delay 2
18      o5 L16 r1 r1 ${d2s:} ${ph04:} e1 ${d2e:} r1 r1 r1

*       etc.
12,13,14,15,16  |:22 r1 :|

;-----------------------------------------------------------------------
        B part
;-----------------------------------------------------------------------

*       Tempo
1       T150 |:20 r1 :| T154 r1

*       Drum
2       ${voice-reserve:03,02,00,00,00,00,02,00,02,00,00,04,00,04,02,00}
2       L12 c1 c1 c2c2 c4c4c4c4 |:14 crc rcc :| c2c2
2       |:7 crc rcc :| c4c4 |:6 crc rcc :| c4c4c4c4 c1

3       L12 r2.rdd r2]<d>bgbgf[ r1 ddd ddd ]<d24d24>bgbgf[
3       |:14 r4d4 :| rrr ddd rrr ]<d>bg[
3       |:14 r4d4 :| ]<ddd>bbbgggfff[ d2 ]<d24d24>bgbgf[

4       L12 [<a1 c+1 a2c+2>] r1 |:14 rf+rf+rf+ :| [<a2 c+2>]
4       |:7 rf+rf+rf+ :| r4 [<a4>] |:6 rf+rf+rf+ :| r1 [<c+1>]

*       Bass
5       @039 o3 L12 [20 c2.&c>g<c >b-2.&b-gb- a2f4&f6g a-2b-2 ]20
5       @033 o3 |:4 c6cc>g<c : c6cccc :| cccddd
```

★注意1秒，カゲ一生。（千葉県君津市・**神様21歳**）……**【つぐ美**：私なんか特に注意しなくちゃ。いつも近くに影さんいるから。**影**：私がいるとなにか悪いことでもあるっていうのか！…って…ボンッ!!**つぐ美**：あー！また壊してるっ！**影**：いや，これは不可抗力ってやつで…。**】**

```
: 5      |:3 e-6e-e->b-<e- e-6e->b-b-b-< :| e-6e-e-e-e- f6ffff>
: 5      |:6 g6gg<dg> :| g<dg>g<dg r6d>g-g-g-
: 5      |:6 f6ff<cf> :| g4g4a-4b-4 <c1
:
: *      Brass 1
: 6      o4 L12 q%4 ${ph01:} |:17 r1 :|
:
: *      Bell
: 9      o5 L12 q%12 |:4 c>b<c>bge< :| |:2 c>b<c>bgf< :| >
: 9      |:2 e-a-<c> :| |:2 fb-<d> :| |:8 r1 :| <
: 9      |:6 c>b<c>bgf< :| c>bg <c>bg fgb <c>bg
: 9      |:6 b-ab-afe- :| <c>af <d>bg <e-c>a- <fd>b- ceg eg<c >g<ce ceg
:
: *      Pad
: 10     o4 L12 Z-5 q%2 c2.&ccc >b-2.&b-b-b- a2f2 a-2b-2
: 10     L 1 <c& c& c& c2c4d4 e-& e-& e- e-2f2
: 10     g& g& g& g2r6<d-3 >f& f& f f4g4g+4a+4 <c Z0
:
: *      Brass 2
: 11     o4 L 0 q%4 |:19 r1 :| a&<c4> b&<d4 c&e-4 d&f4 e&g1
:
: *      Brass 3
: 12     o4 L12 q%4 ${ph01:} ${ph06:} |:9 r1 :|
:
: *      Guitar
: 13     o5 L12 @q0 q%6 Z-5 |:4 r1 :| |:7 c6c ccc :| ccc ddd
: 13     |:7 e-6e- e-e-e- :| f6f fff |:9 r1 :| @q1 q%0 Z0
:
: *      Brass 4
: 14     o4 L12 q%4 |:4 r1 :| ${ph05:} |:9 r1 :|
:
: *      Crystal
: 15     o6 L 4 Z-5 |:12 r1 :| ${ph07:} r1 r1 Z0
:
: *      Delay 1
: 17     @062 o4 L12 q%4 ${d1s:} ${ph01:} @057 o4 L12 q%4 ] ${ph05:} [
: 17     @098 o6 L 4 q%0 Z-5 ${random-pan:} ]] ${ph07:} [[
: 17     r1 r1 ${d1e:} Z0
:
: *      Delay 2
: 18     @060 o4 L12 q%4 ] ${d2s:} ${ph01:} ${ph06:}
: 18     [ |:8 r1 :| r1 ${d2e:}
:
: *      etc.
: 7,8,16  |:21 r1 :|
:
: ;----------------------------------------------------------------------
:        C part
: ;----------------------------------------------------------------------
:
: *      Tempo
: 1      T154 |:18 r1 :| T151 r6 T147 r6 T143 r6 T139 r6 T135 r6 T132 r6
:
: *      Drum
: 2      ${voice-reserve:03,01,00,04,00,00,02,02,00,00,00,00,00,04,00,00}
: 2      L12 |:7 crcrcr :| c2 |:6 crcrrr :| c2c2 |:2 |:6 crcrcr :|
: 2      : rcrcrc rcrcrr :| |:3 crrcrc :| c2 c4c4c4c4 c4c4c4c4
:
: 3      L12 |:7 r4d4 :| r]d24[d24dddd |:3 rrr ]<d>b[r rrr ]<d>g[r :|
: 3      r]d24[d24dddd L24 r12]<d12dd>bbbggg[ L12
: 3      |:2 |:6 r4d4 :| : drdrdr drdrdd :| |:3 rddrrr :| rrr]d24[d24dd
: 3      L24 ]<dddddd>bbbbbbgggggffffff L12 <ddd>bbbgggfff[
:
: 4      L12 |:4 f+(1)f+rf+rf+ : rf+rf+ra+ :| r2 |:3 f+(1)f+rf+rf+
: 4      rf+rf+ra+ :| f+(2)1 |:2 |:3 f+(1)f+rf+rf+ rf+rf+ra+ :|
: 4      : f+(1)1 :| f+(1)0&<[a2 c+2 a2 c+2]> [<a1>] r1
:
: *      Bass
: 5      o3 L12 |:2 |:3 c6cccc :| ccc>aa+b< :| > |:2 b-6b-b-fb- :|
: 5      a6aafa a6afa<c |:2 e-6e-e->b-<e- :| f6ffcf f3ffc>f
: 5      |:2 |:2 b-<b->b-<f>b-<b-> :| |:2 a-<a->a-<e->a-<a-> :| :
: 5      |:2 g-<g->g-<d->g-<g-> :| f<f>f<c>f<f> f<f>ffga :|
: 5      |:2 g<g>g<d>g<g> :|
: 5      a-<e->a-a-4 b-<fb->b-4 b<g->bb4 <d-a-<d->d-4 e-1 r1
:
: *      Synth. 1
: 7      o4 L12 p064 q%3 Z12 ${ph08:} |:4 r1 :| > ${ph10:}
: 7      rd-d-d-4 re-e-e-4 reee4 rg-g-g-4 a-1& ${S:w,1} a-2. p034 r4 Z0
:
: *      Pad
: 10     o4 L12 Z-5 q%2 |:2 c1 >g+2a+2< :| g1 f1 d+1 f1
: 10     |:2 b-2.&b-b-b- a-2.&a-a-a- : f+2.&f+f+f+ f1 :| g1 ${ph02:}
:
: *      Brass 2
: 11     o4 L12 q%4 Z-5 |:15 r1 :| ${ph02:}
:
: *      Guitar
: 13     o5 L12 q%4 |:4 r1 :| |:2 cecgc<c> :| |:6 cfcac<c> :| |:11 r1 :|
:
: *      Brass 5
: 14     @056 o5 L12 q%6 [ Z-12 r1 p064 |:3 r1 :|
: 14     ${ph09:} |:10 r1 :| r4 @057 r2 p034 r4 ]
:
: *      Synth. 3
: 16     o4 L12 q%6 Z-5 |: |:2 c6cccc :| >a-6a-a-a-a- b-6b-b-b-b-< :|
: 16     |:4 r1 :| > |:2 |:2 b-6b-b-b-b- :| |:2 a-6a-a-a-a- :| :
: 16     |:2 g-6g-g-g-g- :| L 0 Z0 q%2 f&a6 a&<c6 c&f6
: 16     <c&f24 >a&<c24 >f&a24 a&<c24 >f&a24 c&f24
: 16     f&a24 c&f24 >a&<c24 c&f24 >a&<f24 >f&a24 :|
: 16     L12 Z-5 q%6 |:2 g6gggg :| |:4 r1 :| Z0
:
: *      Delay 1
: 17     @081 o4 L12 q%3 Z 12 ${d1s:} p064 ${ph08:} Z0
: 17     @056 o5 L12 q%6 Z-12 ${ph09:} Z0
: 17     @081 o4 L12 q%3 Z 12 ${ph10:} ${d1e:} Z0 r1 p034 r1 r1 r1
:
: *      etc.
: 6,8,9,12,15,18  |:19 r1 :|
:
: ;----------------------------------------------------------------------
: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10             :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
: 11,12,13,14,15,16,17,18          :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
: ;----------------------------------------------------------------------
: ;      end of file.
: ;----------------------------------------------------------------------
: ;      以下は確認用データです。入力する必要はありません。
: ;・クロックカウント情報
: ;         Trk:     Total:  LP Start:    LP End:  LP Total
: ;            1:   24576mc     192mc    12096mc    11904mc
: ;            2:   24482mc     192mc    12096mc    11904mc
: ;            3:   24528mc     192mc    12096mc    11904mc
: ;            4:   24485mc     192mc    12096mc    11904mc
: ;            5:   24501mc     192mc    12096mc    11904mc
: ;            6:   24576mc     192mc    12096mc    11904mc
: ;            7:   24489mc     192mc    12096mc    11904mc
: ;            8:   24576mc     192mc    12096mc    11904mc
: ;            9:   24488mc     192mc    12096mc    11904mc
: ;           10:   24766mc     192mc    12096mc    11904mc
: ;        11～16:   24576mc     192mc    12096mc    11904mc
: ;           17:   24517mc     192mc    12096mc    11904mc
: ;           18:   24620mc     192mc    12096mc    11904mc
: ;・チェックサム
: ;     1      6     11     16     21     26     31     36     41     46   Total
: ;   0 .....  PU7C.  TBU7.  HBU.H  .6KWZ  M1...  .7T.A  100NX  4AAJ.  A17L9  B4D2
: ;  50 S6.TC  29H6G  8A..C  GRS1M  NY.M1  YFMMU  J3A6M  4W12S  BH.G9  S0D2M  CAC2
: ; 100 A7B..  .RK0B  .TJ..  ...Z.  6..T.  B7.M.  .P.X.  R.K..  F2.TC  45.0H  702E
: ; 150 M.DA.  9X53Y  .HZ4.  AK.98  .TJX4  G.NB7  .JRJ.  G9.K4  .YF..  1..FX  0274
: ; 200 .T5ZZ  .RAF.  93.96  FWUN.  HJ.TR  MRM.N  MPB.J  9.K3.  34Z.L  W.WK.  F2A6
: ; 250 G4LB.  KB1.Y  N..G.  .F6.T  DCR.5  BWB.X  ZS.9A  8XWN6  .AHB.  NUT.J  4814
: ; 300 1.3U.  MEU.8  6XHLG  L.G3N  P.YR.  .F3..  .....  .....  .....  .....  69FB
: ;----------------------------------------------------------------------
: ;Total ZPYKJ  U5Y5F  BR1CA  T6TKW  WSP4L  41DDA  0P0U7  ZUCH1  U6Z5N  XYN3P  91FE
: ;----------------------------------------------------------------------
```

・掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail:hawata@ss.titech.ac.jp

★あれだけ小馬鹿にしていたbeatmaniaにハマッてしまいました。負け犬街道驀進中……。（神奈川県横浜市・負け犬aeka24歳）……【つぐ美：影さんがあんなこと言うから，なんか卑屈になっちゃったじゃない。影：私なにか言ったっけ？あのときは先祖の霊が降りてきてて…。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋GS用

ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2「彩のラヴソング」
～日曜の雨のように～

●presto（21歳）　　©KONAMI

暑いっスねぇ

どうも，こんにちは。今年は(も？)暑い夏でした(現時点ではまだ夏です)が，皆さん打ち込んでますか？　私は近いうちに88proを購入予定です。全然前文と関係なかったですね。

ときめき？

とき（割愛）のドラマシリーズ第２弾「彩のラヴソング」より「日曜の雨のように」をお届けします。コナミと言えば，小島監督（ゲーム職人）の作品が好きですねぇ。ポリス・ノーツの爆弾解体は，ノスタルジアを思い起こすモノがあります。

内容

SPICE1.10Dで動作確認済みの，GS用です。

今回生音採りなので，音量調整にリストの大半はさかれています。そして，ギターを１音1T，１CH毎に分けています。

スロー・ストリングスは，ヴォーカル入りのほうだけのものですが，ちょっぴり寂しいかなと思ったので入れました。２クロック前にずらしてあります。う～ん，アウトロのテンション・リゾルヴは良いですねぇ～。

アドバイス？

ハーモニカの音色が気にくわない人は，コーラス・マクロをいじくるか，または別トラックにコピーし，ピッチ・ベントを使ってデチューン効果を出してみてはいかがでしょうか？

ギターも，もっとコーラスを使って広がりを持たせてもよかったかな？

ちなみに，これはあくまで55での話なので，それ以外の音源(88以降等)は関与していないため，どうとも言えません。すまんス。

反　省

それにしても難易度は低いし，リストは長く，そのわりには大したことがないデータですみません。音源も選んでますし（XGのソフト・シンセで聴いてみましたが，ダメでしたね）せめて，パラメータ置換等を用いて，リストをもっと短くできればよかったのでしょうけれども，力不足を感じます。

あと，ビットマップ・ディスプレイのEXですが，GS以外の音源を使ってる方（ST系も）はカウントだけ残して（または帳尻合わせて）打たなくてもOKです（文字列は打つときに読めますし）。

See you later！

今回，粟田氏のリストを参考にさせていただきました。そして，これはE-mail投稿でした。

氏の言うとおり，SPICEは細かな調整には向いていないかもしれません。しかし，私はNAGDRVを使っていたせいかもしれませんが，このツールは非常によくできていて使いやすく，オススメ品だと思います。なかにはMMLは取っつきにくいと言う人もいるでしょう。しかし，これは他のソフトにも言えることですが，要は慣れなのだと私は思います。えぇ，思いましたとも。ってなところで，また。

★参考にしたもの

・投稿読者（不特定多数）のリスト

GORRY先生より一言

ギターの音色にはっとさせられるものがあります。長いリストですが，入力した分だけきっちり報われるデータでしょう。

最近，オーディオ好きの友人のすすめにそって配線やスピーカ配置をいじってみました。少しいじっただけなのに劇的に良い音になりました。ゲーム音楽環境もパワーアップ……みなさんもお試しになってみてはいかがでしょう。

by フジイアケマル

評…それも学生のうちだし（つぐ美）

by 裁刃鋭人

評…ぴったり！12月号（影）

by 比呂

評…え？常連さんじゃないんですか？（編）

★「DOS/V製作」の10ページに載ってる人が編集長!?仕事サボってるじゃん！（福島県双葉郡・梅松　徹14歳）……【**影**：フフフ…編集長！私にはいつもブツブツ言うくせに自分だって…。**編集長**：お昼休み返上して組み立ててたんだから許されてしまうのだよ。**影**：なにぃ！】

『ときめきメモリアル』のミュージック・プログラム・リスト

```
==== tmd2gs.pr1 ====

;----------------------------------------------------------------------
;        題材：ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2 「彩のラヴソング」
;        曲目：日曜の雨のように
;        作詞：さゆ鈴
;        作曲：桐岡 麻季
;        編曲：オダクラ・アキラ
;----------------------------------------------------------------------
;        SPICE Ver.1.10D
;----------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
;----------------------------------------------------------------------
#copyright      "Copyright (C)KONAMI(KCE.Japan) 1994 1998"
#music-name     "彩のラヴソング「日曜の雨のように」SC-55(GS) by Presto"
#programmer     "Presto"
#instrument     "Roland.SC-55(GS)"
;----------------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          120
#beat           4/4,48,8
;----------------------------------------------------------------------
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define   Bs:${BENDER-RANGE:?1} ${PITCH-BEND:?2}
#define   Es:${X-REVERB-SEND-DEPTH:?1} ¥
             ${X-CHORUS-SEND-DEPTH:?2}
#define  LPF:${NRPN-CUTOFF-FREQUENCY:?1,0} ¥
             ${NRPN-RESONANCE       :?2,0}
#define  Env:${NRPN-ENVELOPE-ATTACK-TIME :?1,0} ¥
             ${NRPN-ENVELOPE-DECAY-TIME  :?2,0} ¥
             ${NRPN-ENVELOPE-RELEASE-TIME:?3,0}
#define  Vib:${NRPN:$01,$08} @G6,?1 ${NRPN:$01,$09} @G6,?2 ¥
             ${NRPN:$01,$0A} @G6,?3
;----------------------------------------------------------------------
@s1,0,                          0,0,0,  @e
@s2,0,          24,24,8191,             @e
@s3,0,          24,24,-8192,    0,0,0,  @e
@s4,-8192,      12,12,0,                @e
@s5,-127,       48,0,0,                 @e
@s6,-1365,      3,0,0,                  @e
@s7,0,          168,0,0, 216,127,-127,  @e
;----------------------------------------------------------------------
1       ${Name:"Tempo"          } @z1  r80
2       ${Name:"System"         } @z1  r8
3       ${Name:"Melody(1)"      } @z1  r35  ${Bs: 12, 0} @[+8  @]-8
4       ${Name:"Melody(2)"      } @z2  r40  ${Bs: 12, 0} @[+8  @]-8
5       ${Name:"A.Guitar(1)"    } @z3  r45  ${Bs:  2, 0} @[+8  @]-8
6       ${Name:"A.Guitar(2)"    } @z4  r50  ${Bs:  2, 0} @[+8  @]-8
7       ${Name:"A.Guitar(3)"    } @z5  r55  ${Bs:  2, 0} @[+8  @]-8
8       ${Name:"A.Guitar(4)"    } @z6  r60  ${Bs: 24, 0} @[+8  @]-8
9       ${Name:"A.Guitar(5)"    } @z7  r65  ${Bs:  2, 0} @[+8  @]-8
10      ${Name:"Noise(1)"       } @z8  r70  ${Bs:  2, 0} @[+8  @]-8
11      ${Name:"Noise(2)"       } @z9  r75  ${Bs:  2, 0} @[+8  @]-8
12      ${Name:"Strings(1)"     } @z11 r80  ${Bs:  2, 0} @[+6  @]-6
13      ${Name:"Strings(2)"     } @z12 r85  ${Bs:  2, 0} @[+6  @]-6
14      ${Name:"Strings(3)"     } @z13 r90  ${Bs:  2, 0} @[+6  @]-6
15      ${Name:"Strings(4)"     } @z14 r95  ${Bs:  2, 0} @[+6  @]-6
16      ${Name:"Strings(5)"     } @z15 r100 ${Bs:  2, 0} @[+6  @]-6
17      ${Name:"Strings(6)"     } @z16 r105 ${Bs:  2, 0} @[+6  @]-6
;----------------------------------------------------------------------
1       ${X-DISPLAY:"Tank you for Playing! by Presto"} |:3
1       X$F0,$41,$10,$45,$12,$10,$01,$00, $01,$02,$04,$0D, ¥
         $0A,$0D,$0C,$1C,$1D,$0D,$04,$02, $01,$00,$00,$1F, ¥
         $1F,$00,$1F,$00,$00,$1B,$00,$00, $04,$0A,$1B,$00, ¥
         $00,$1F,$00,$1F,$10,$08,$04,$16, $0A,$16,$06,$07, ¥
         $17,$16,$04,$08,$11,$01,$02,$1F, $00,$00,$00,$00, ¥
         $00,$00,$00,$00,$00,$10,$10,$10, $00,$00,$00,$10, $01,$F7 r24
1       X$F0,$41,$10,$45,$12,$10,$01,$00, $00,$00,$03,$06, ¥
         $05,$0A,$0C,$0D,$1C,$1C,$0D,$05, $02,$01,$00,$1F, ¥
         $00,$00,$1F,$1F,$00,$00,$00,$1B, $00,$00,$04,$1B, ¥
         $00,$1F,$00,$1F,$00,$00,$18,$0C, $14,$0A,$06,$16, ¥
         $07,$07,$16,$14,$09,$12,$02,$1F, $00,$00,$00,$00, ¥
         $00,$00,$00,$00,$00,$00,$10,$10, $00,$00,$00,$10, $1A,$F7 r24:|
1       X$F0,$41,$10,$45,$12,$10,$01,$00, $01,$02,$04,$0D, ¥
         $0A,$0D,$0C,$1C,$1D,$0D,$04,$02, $01,$00,$00,$1F, ¥
         $1F,$00,$1F,$00,$00,$1B,$00,$00, $04,$0A,$1B,$0A, ¥
         $04,$1F,$00,$1F,$10,$08,$04,$16, $0A,$16,$06,$07, ¥
         $17,$16,$04,$08,$11,$01,$02,$1F, $00,$00,$00,$00, ¥
         $00,$00,$00,$00,$00,$10,$10,$10, $00,$00,$00,$10, $73,$F7
;----------------------------------------------------------------------
2       ${RESET-ALL-CONTROLERS:} r5 ${ROLAND-GS-RESET:} r5
2       ${X-REVERB-ALL:5,3,3,64,100,40,32} r5
2       ${X-CHORUS-ALL:7,5,64,16,64,40,4,127} r5
2       ${X-VOICE-RESERVE:0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1} r5 r15
;----------------------------------------------------------------------
3       ${Es: 40,  8} ${LPF: 66, 64} ${Env: 64, 60, 60} ${Vib:52,68,66}
4       ${Es:  0,  0} ${LPF: 66, 64} ${Env: 64, 60, 60} ${Vib:52,68,66}
5       ${Es: 24, 16}
6       ${Es: 16, 16}
7       ${Es: 12, 16}
8       ${Es:  8, 16}
9       ${Es:  8, 16}
10,11   ${Es:  0,  0}
12      ${Es: 32, 40}                   ${Env: 64, 60, 61}
13      ${Es: 32, 32}                   ${Env: 64, 60, 61}
14      ${Es: 64, 16}                   ${Env: 64, 60, 61}
15      ${Es: 64, 16}                   ${Env: 64, 60, 61}
16,17   ${Es:100, 16}                   ${Env: 64, 60, 61}
;----------------------------------------------------------------------
3       @@0   @22  v116 w127 p64  u103 i0   M0   r301 @%1 @q1 q%0
4       @@0   @22  v52  w127 p64  u103 i0   M0   r296 @%1 @q1 q%0
5       @@0   @24  v116 w127 p64  u103 i0   M0   r291 @%1 @q1 q%0
6       @@0   @24  v116 w127 p64  u103 i0   M0   r286 @%1 @q1 q%0
7       @@0   @24  v116 w127 p64  u103 i0   M0   r281 @%1 @q1 q%0
8       @@0   @24  v116 w127 p64  u103 i0   M0   r276 @%1 @q1 q%0
9       @@0   @24  v116 w127 p64  u103 i0   M0   r271 @%1 @q1 q%0
10      @@2   @120 v64  w127 p64  u103 i0   M0   r266 @%1 @q1 q%0
11      @@0   @120 v64  w127 p64  u103 i0   M0   r261 @%1 @q1 q%0
12      @@0   @49  v40  w127 p28  u103 i0   M0   r256 @%1 @q1 q%0
13      @@0   @49  v64  w127 p100 u103 i0   M0   r251 @%1 @q1 q%0
14      @@0   @49  v48  w127 p92  u103 i0   M0   r246 @%1 @q1 q%0
15      @@0   @49  v52  w127 p88  u103 i0   M0   r241 @%1 @q1 q%0
16      @@0   @49  v56  w127 p40  u103 i0   M0   r236 @%1 @q1 q%0
17      @@0   @49  v40  w64  p36  u103 i0   M0   r231 @%1 @q1 q%0
;----------------------------------------------------------------------
;       Sequence
;----------------------------------------------------------------------
#define   S:s?1?2,256,-1
#define   T:@{TEMPO:?1}
#define dp0:${DAMPER:0}
#define dp1:${DAMPER:127}
#define sp0:${SOFT-PEDAL:0}
#define sp1:${SOFT-PEDAL:127}
;----------------------------------------------------------------------
#define  no:]]]c48[c48[c48[c?1
;----------------------------------------------------------------------
1                       r112 @%1        r4
2                       r288 @%1        r4
3,4,5,6,7,8,9,10,11     ${POLY-MODE:1}  r4
12,13,14,15,16,17       ${MONO-MODE:1}  r4-96
;----------------------------------------------------------------------
;       [A] Intro.
;----------------------------------------------------------------------
* Tempo
1       ${T:108} r1+1
;----------------------------------------------------------------------

* Vocal
3       o4 l8 r1+1
4       o4 l8 r1+1 r4

```

日本音楽著作権協会(出)許諾第9811701-801号

★どなたか私の98の子守りをしてちょーだいっ…受験勉強がいそがしく(カリカリ)。(奈良県北葛城郡・**米里吉雄15歳**)……【**影**：んじゃ，私が派遣されちゃいましょーか。**編**：ダメですよ！子守りなんかそっちのけで，破壊活動しかしないじゃないですか!?**影**：ブーブー。】

```
* A.Guitar
5       o2 l8 |:b-2..r:|
6       o3 l8 r1 r48d24+2.+16r
7       o3 l8 r]]a-8+2 u64 a-& ${S:b,2} a-& a-2..r ${S:b,1} u103
8       o4 l8 rr]c4.]c4[[r r24>f48+2.+16r<
9       o4 l8 e-4.]e-2[r r16>b-2..-16& ${S:b,3} b-<

* Noise(1)
10      o4 l8 r1 ${no:1-16}
* Noise(2)
11      o4 l8 r2..c u40 r2..>g< v84

* Strings
12      o3 l8 r1+1
13      o3 l8 r1+1
14      o5 l8 r1+1
15      o5 l8 r1+1
16      o5 l8 r1+1
17      o6 l8 r1+1

;--------------------------------------------------------------------------
;          [B] Verse.A-1
;--------------------------------------------------------------------------
* Tempo
1          ${T:110} |:8 r1 :|
;--------------------------------------------------------------------------

* Vocal
3,4     e-dq%2e-16..q%0]]f64[[[g4]q%2f4q%0]e-]
3,4     dq%4[e-q%0e-4+16r32.d64[e-dq%2e-%23q%0]]c--%1[[
3,4     [[[c4]]${sp1:}q%6e-q%0${sp0:} [[d4]]${sp1:}f4]]>${sp0:}b-&
3,4     b-2[rq%8b-b-q%1b-< q%0 [c${sp1:}q%8e-4
3,4     ${sp0:}q%2e-4q%0[e-[f]q%2e-%22q%0]g96[
3,4     [a-]]g4&${sp1:}@N-4g4.@N0${sp0:}r]]c--[[ q%1
3,4     c4q%2e-4e-q%0d${sp1:}e-16r32 ${sp0:}]d64e-64[[f& f2..]r

* A.Guitar
5       r1 r1 [[a-4.-32r32b-8+2]] r1 a-1 r1 [a-1 b-1]
6       e-2..r c2..r r]]e-4rrf4.[ e-2..[r
6       re-2.. e-2..r re-2.. r2.]]<f4>[[
7       rb-2.r rg2.r rra-rrrb-4 r]b-2.[r
7       rra-2. rb-2.u64b-u103 rra-2. rb-2..
8       rre-8+2r rrc8+2r r1 rr]e-2e-u64>e-<u103
8       r2.c4 rre-2]]e-&@N-5e-@N0w0[[
8       r2.w127c&@N-1c16&@N-1c16@N0w0 rrw127d2.
9       ] |:rrrg2r:| r1 rrr]g2[r rrra-8+2
9       rrr[g2]r rrra-8+2 rrrb-8+2 [

* Noise(1)
10      u40 r1+1+1 r2..c r1+1+1+1
* Noise(2)
11      u64 r2..>g r2..g u40 r<gr2. r2..c
11      u64 r1 r2.r16cr16 r2.r16c. r1

* Strings
12,13,14,15,16,17       |:8 r1 :|

;--------------------------------------------------------------------------
;          [B'] Verse.A-2
;--------------------------------------------------------------------------
* Tempo
1          |:8 r1 :|
;--------------------------------------------------------------------------

* Vocal
3,4     ]]d64[[e-16..q%3dq%2e-q%0 [g4f4&@N-2${sp1:}]q%2]f]@N0${sp0:}
3,4     dq%4[e-q%0e-4+16r16[e-dq%2e-%23q%0]]c--%1[[
3,4     [[[c4]]${sp1:}q%6e-q%0${sp0:} [[d4]]${sp1:}f4]]]>${sp0:}b-&
3,4     b-2rq%8b-b-q%6[[b-<q%0 c${sp1:}q%2e-4[
3,4     ${sp0:}e-4q%0[e-fq%4e-q%0 ${sp1:}a-]
3,4     q%2g4]${sp0:}q%0]]e-4. r16..>a-64[q%2b-<
3,4     q%1[[c4&@N+3[c4@N0${sp1:}[f]${sp0:}q%4]e-e-]q%0e-&
3,4     e-2rq%8e-q%1e-@N-2[q%3b-48&[[@N0b-%20&

* A.Guitar
5       r1 r1 [[a-4.-32r32b-8+2]] r1
5       a-1 r1 [a-4..r16b-4..r16] r2..a-&
6       e-2..r c2..r r]]e-4rrf4.[[ e-2..[r
6       r]e-2..[ e-2..u64e-u103 re-4]]e-[[r2 e-2.ru64e-&
7       rb-2.u64b-u103 rg2.u64b-u103 rra-rrrb-4 rb-8+2b-r
7       rra-8+2u64a-u103 rb-2.r r2r]b-4]]b- rb-4b-4.ru64a-&
8       rr   e-2]e-&@N-5e-@N0w0[
8       rrw127c2]e-&@N-5e-@N0w0[ r1 rrw127e-8+2r
8       r2.c4 rre-2e-&@N-12e-@N0w0
8       rrw127]]e-u64e-16r16r2 u103 rr]e-2[rr
9       ] |:rrr]g2[r:| r1 rrrg2r
9       rrra-8+2 rrrg2r rra-.r16rrb-.r16 r2g4rr [

* Noise(1)
10      r1+1+1 r2.cc r1+1+1+1
* Noise(2)
11      |: r2.r16cr16 :| r16>g<r16rrr2 r1
11      r1 r2.r16r16c rr16rcrrrcr16 r2.>g<r

* Strings
12,13,14,15,16,17       |:8 r1 :|

;--------------------------------------------------------------------------
;          [C] Verse.B-1
;--------------------------------------------------------------------------
* Tempo
1          |:8 r1 :|
;--------------------------------------------------------------------------

* Vocal
3,4     b-]]]b-q%2[[a-4]q%0g${sp1:}q%2a-4${sp0:}q%1[[g&
3,4     g4]q%2f4&@N-2${sp1:}f@N0[${sp0:}q%0]]f4]]d&
3,4     d4+16r32.c64[[[q%4dq%2dq%0@N-2f&@N0q%2fq%0f&
3,4     f]q%4e-e-q%0]]e-.r32.]d64[[q%4[e-e-[
3,4     ${sp1:}@N-2b-48&[@N0b-%20& b-q%8]]b-[[q%0a-4]
3,4     q%2g&@N+1${sp0:}g4@N0g& g4&@N-2g4@N0]]q%0e-q%2[f4]q%0g&
3,4     g1+2rq%8[e-]q%6e-%22q%0a-96[[q%3b-&

* A.Guitar
5       a-]a-4.[a-4rb-& b-]b-4.[b-4.r g2]]g2[[ r2..a-&
5       a-]a-4.[a-4rb-& b-]b-4.[b-2 u64 <e-1 e-2..>u103a-&
6       e-2.rg& g2..r d4.d4u92d4.u103 c2.ru64e-&
6       e-2.rg& g1  r]]g2..& g2.[e-[e-&
7       a-4u92b+4.b+ru64b-& b-4u84b-4.b-4r[ g2.g4 r]]g8+2ru64a-&
7       a-4u92b+4.b+ru64b-& b-4u76b-4.b-4.
7       u103 rrr]]]]b-8+2& b-[[b-8+2ru64a-&
8       rr]]e-4.[[e-rr rr]] d4.d4r d2.d4 rr]c]c4[crr[[[
8       rr]]e-4.[[e-rr rr]]d4.d4.[ rre-re-4e-4 e-4]e-4.e-rr u103
9       rra-4.]]>a-<[[rr  rrf4. f4r ]g2.g4 rrrg4.rr[
9       rra-4.]]>a-<[[rr ]rrf4.[f4.] ]g4..r16[[g4a-4 [g4.]g4.rr

* Noise(1)
10      u64 |:7 r1 :| r2.c4
* Noise(2)
11      r2.cr r2..c r4.>g<r2 r2.cr
11      r2.cr r1 u40 r4..g4g4g16 r1 v100 u64

* Strings
12      r1 r2a-2 g2d2 e-1 a-1 b-1 b-1+1
13      r1 r2a-2 g2d2 e-1 a-1 b-1 b-1+1
14      r1 r1    r2c2  g1  c1  d1 e-1+1
15      r1 r1    r1 r2b-2 e-1  f1  g1+1
16      ${S:w,5} e-1 d1+1 e-1 a-1 b-1 b-1+1
17               e-1 d1+1 e-1 a-1 b-1 b-1+1

;--------------------------------------------------------------------------
;          [C'] Verse.B-2
;--------------------------------------------------------------------------
* Tempo
1          |:7 r1 :| r2. ${T:100} r4 ${T:110}
;--------------------------------------------------------------------------
```

★つぐ美さんの生態を調べたら，ノーベル生物物理学賞がもらえますか？（群馬県伊勢崎市・Silphire14歳）……【**影**：ノーベル生物物理学賞はともかく，読者のみんなの長年の悩みは解消できるな～。よし，ここはひとつ私が……**つぐ美**：きゃー変態!!バグッ！**影**：ぐはっ！】

```
* Vocal
3,4      b-]]b-q%1[a-4q%3@N-1[a-&@N0]]a-4[[q%2g&
3,4      g4]f4${spl:}]e-[${sp0:}f4]]d&
3,4      d4+16r16q%8[d]q%0de-[q%8fq%0[[@N-2f%1&@N0f%23&
3,4      f]@N+2f&@N0f]]e-.r16q%1cq%2[d[e-& e-]q%8>a-a-<q%0]e-8+2&
3,4      e-4rq%8cq%2c[d[e-16..f64[g& q%1g]fq%2]e-q%0[f8+2
3,4      r>b-16]]]]b-16[[[<${spl:}f192[[[b+%23]]] b-2+16r16[[${sp0:}
* A.Guitar
5        a-]a-4.[a-4rb-& b-]b-4.[b-4.r g1 b+1
5        a-1 a-1 b-1 v127 [[b-1]] v116
6        e-2.rg& g2..r d4.u72d8+2u84 rg2.u64g
6        u84 ra-2.. ra-2.. u103 ]]]]b-[[b-2.[[b- ]r4..b-16+4..r16[
7        a-4u92b+4.b+ru64b-& b-4u76b-4.b-4ru103 ]]g2&]b2[[ rr<c2]]c4[
7        |: c4]]]c[[[c4.[c4] :| d4d2[d4 r4..r48d24+4..r16>[
8        rr]]e-4.[[e-rr rr]]]d4.d4r d2+8d4.[[ r2re-4.
8        |: e-4.e-8+2 :| f2+8f4. r4..r24f48+4..r16[
9        rra-4.]]>a-<[[rr ]rrf4.[f4r
9        ]g2.[${dp1:}gu56gu103${dp0:} rrr]g8+2[
9        |: a-4.a-8+2 :| b-4.]]]b-8+2[[[ r2[b-4..]r16
* Noise(1)
10       u103 |:7 r1 :| r4..${no:2}
* Noise(2)
11       r2.cr r2.>g4 r1 r2..g<
11       r1 r2..c r1 u40 r2..c v116 u64
* Strings
12       a-1 b-1 b2g2 b+1 a-1+1 b-1 a-2b-2
13       a-1 b-1 b2g2 b+1 a-1+1 b-1 a-2b-2
14       c1 d1 d1 g1 c1+1 d1.f4d4
15       e-1 w64f2&w127f2 g1 b+1 e-1+1 f1.a-4f4
16       a-1 f2b-2 b2<d2 e-1> a-1+1 b-1      a-2<     c4d4
17       a-1 f2b-2 b2<d2 e-1> a-1+1 b-1 w127>b-2<<w64c4d4
;-----------------------------------------------------------------------
         [D] Chorus
;-----------------------------------------------------------------------
* Tempo
1        |:7 r1 :| ${T:106} r1
;-----------------------------------------------------------------------
* Vocal
3,4      q%0]d64[e-16..d[q%2f]q%1e-4]d[[q%2f]e-& e-de-8-64[
3,4      ${spl:}${S:b,6}b-8.+64&M40b-4M0 ${sp0:}r16-96q%4]]c[
3,4      q%6@N-2b-64&@N0b-16..&@N-2]b-@N0q%2a-g4q%2g4q%6a-8[
3,4      @%0 q0g44r4f44r4e-42r6e-2f41r5]] @%1 r96
3,4      q%0e-d[q%2f[q%1@N-1e-64&@N0e-%45dq%2[f]e-& e-de-8-64[[
3,4      ${spl:}${S:b,6}b-8.+64&M40b-4M0 ${sp0:}r16-96q%4]]c[[
3,4      ${spl:} q%6@N-2b-64&@N0b-16..&@N-2b-@N0q%6a-${sp0:}q%3g4g4
3,4      ${spl:}a-8 q%3 f96g%46${sp0:} q%4 f4]e-4q%5d4 r96
* A.Guitar
5        r1 <c2+8]c4+16r16[> a-1 b-1
5        r1 <c2+8]c4]c[[>    a-1 b-1
6        e-2+8]e-4+16r16 rg2.+16r16 ra-2e-4]e-[[ u64 f1 u103
6        e-2+8]e-4]e-[   rg4]g4.g4[ ra-2e-4]e-[[ u64 f1 u103
7        ]]b-]b-4[b-4.b-.r16 <c4]c[c4.c.r16 c4]c[c4.c4>   u64 b-1 u103
7        ]]b-]b-4[b-4.b-4    <c4]c[c4.c4    c4]c[c4.>[a-4 u64 b-1 u103
8        ]]e-4]]e-[[e-4.e-.r16 e-4. e-4.e-.r16 e-4.
8        e-4.e-4[ e-4d4]c4[d4[
8        ]]e-4]]e-[[e-4.e-4 e-4.[e-4.e-4 e-4.]e-4.&c4 e-4d4]c4[d4[[
9        |: g4.g4.g.r16 :| ]a-4.[a-4.a-4 [g4f4]e-4[f4]
9        g4.g4.g4 g1 u84a-4.u103a-8+2 g4f4]e-4[f4
* Noise(1)
10       |:8 r1 :|
* Noise(2)
11       |:r2..c:| r1 u40 |: r4.grfr:r r1+1+1 :| e
* Strings
12        g1+1 a-1 b-2 f4 d4 e-1+1 c1 >b-1 p100 v64
13        g1+1 a-1 b-2 f4 d4 e-1+1 c1 >b-1 p28
14       e-1+1 e-1  f2b-4b-4 e-1+1 c1 d2e-4f4
15       b-1+1 <c1  d2 d4 f4>b-1... ${Env:56,60,60} ]]b+[[
15       fe-e-d4d4e-   ${Env:64,60,61} f2g4g4
16       e-1+1 e-1  f2 f4a-4  g1... ${Env:56,60,60} ]]e-[[
16       >b-a-a-g4g4a- ${Env:64,60,61} b-2<c4d4>
17       e-1+1 e-1  f2 f4a-4  g1... ${Env:56,60,60} ]]e-[[
17       >b-a-a-g4g4a- ${Env:64,60,61} b-2<c4d4>
;-----------------------------------------------------------------------
         [E] Outro.
;-----------------------------------------------------------------------
* Tempo
1        r1+1+1 r8 ${T:90} r4 ${T:100} r8 r2
1        ${T:90} r1 ${T:110} r1+1+1
;-----------------------------------------------------------------------
* Vocal
3,4      w127 q%0d4.${spl:}q%1e-4.${sp0:}q%0]c4&
3,4      c2rw116>a-<q%4[cq%4e-[ ${sp0:}q%1d4.e-4.]>b4& ${spl:}
3,4      b4+16r16q%0a-64b-64[b8..q%4b-]]]q%1a-4 ${S:w,7} b-1+1+1&
3        b-2.r4
4        b-2.
* A.Guitar
5         a-1 a-1 a-1 u64 a-1-16r16 u92 <e-1+1+1+1
6         r]e-2.]]]e-[[[[ r]e-2..[ r]]]]]a-2.a-[[[[
6         a-2...r16 ]]rb-2.r[ e-1+1+1
7         ]rra-2a-4 rra-2. rr]b2]b4[[ r48b24+2..r16
7         ]]rr<e-2e-4>[[ rb-2..+1+1
8         ]r2rc4. r2rc4. ]r2re-4.[ r24e-48+2..r16
8         ]rrrf4]f4. rre-2.+1+1
9         ]rrra-8+2 rrra-8+2 ]a-4.[a-8+2 r16a-2..r16
9         ]r2b-2[ rrr w64 u127 @N-2g12&@N-1g24&@N0w100g2& g1+1
* Noise(1)
10        r1+1+1 ${no:1-16} r1+1+1+1
* Noise(2)
11        r1+1+1-16g16 u64 r2.r12>a6< r1 v100 u32 r4.r24b+12r2 r1+1
* Strings
12          a-1+1 a-1+1  b-1[[e-1& ${S:w,7} e-1+1 r96
13        <<b-1+1  b1+1< e-1& e-1& ${S:w,7} e-1+1 r96
14          c1+1  d1+1   f1&  f1& ${S:w,7}  f1+1 r96
15          e-1+1 e-1+1   g1&  g1& ${S:w,7}  g1+1 r96
16          a-1+1 a-1+1  b-1< e-1& ${S:w,7} e-1+1 r96
17          a-1+1 a-1+1  b-1< e-1& ${S:w,7} e-1+1 r96
;-----------------------------------------------------------------------
1         ${T:60} ${X-DISPLAY:"See you later!"} |:
1         X$F0,$41,$10,$45,$12,$10,$01,$00, $18,$14,$14,$1A, ¥
           $13,$12,$12,$00,$03,$04,$04,$04, $04,$03,$00,$1F, ¥
           $00,$00,$00,$1B,$16,$19,$1F,$00, $01,$11,$11,$11, ¥
           $11,$05,$00,$1F,$00,$00,$00,$09, $1E,$0A,$0D,$00, ¥
           $18,$04,$04,$18,$00,$01,$00,$1F, $00,$00,$00,$00, ¥
           $10,$10,$00,$00,$00,$00,$00,$00, $00,$00,$00,$10, $11,$F7
1         r3 : ${X-DISPLAY:"Bye-bye!"} :| r3 @e
;-----------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17         @%1 r1 @e
;-----------------------------------------------------------------------
;
;-----------------------------------------------------------------------
;         End of File
;-----------------------------------------------------------------------
;
;--- 以下は確認用データです。打ち込む必要はありません。
;
;Trk:       Total: LP Start:    LP End:  LP Total
;  1:    10176mc
;  2:      576mc
;  3:    10176mc
;  4:    10176mc
```

★結局，ニワトリと卵どっちが先なんですか？（神奈川県横浜市・**みるきぃぷりん☆25歳**）……**【影：**ニワトリじゃないの?**編：**なんでですか?**影：**ニワトリがいないと卵ができないじゃん。**編：**卵がナイとニワトリが生まれないんですよ?**影：**ありゃ?こんがらがってきた…。**】**

```
433 :;      5:   10176mc
434 :;      6:   10176mc
435 :;      7:   10176mc
436 :;      8:   10176mc
437 :;      9:   10176mc
438 :;     10:   10176mc
439 :;     11:   10176mc
440 :;     12:   10176mc
441 :;     13:   10176mc
442 :;     14:   10176mc
443 :;     15:   10176mc
444 :;     16:   10176mc
445 :;     17:   10176mc
446 :;          1     6    11    16    21    26    31    36    41    46  Total
447 :;     0 ..... ....P U7.0G HS.HR U.15. 3.R.. W.1.E TD8XT Y.53D 5ZRXE  7862
448 :;    50 J7Y4N NFSM. 8.... .L... ..M.. ..K.. LJ7R. Z5AN5 7E75J CAJ.P  90BD
449 :;   100 4JZF1 HWEP0 4RX8. ..WAC JMU.3 .DSD5 ...FN .774 .2D1K CZ.3N  2EFE
450 :;   150 GK.FY XKGLM ....F N..7H FF4BG L.2SE 82GED E0H.3 RGNC. FJ..X  8A30
451 :;   200 .FB.. 79EP0 DPUN. 2GK7A GRFS1 9HY.3 GGXA. FJ..G .FB.. 7B2HS  358F
452 :;   250 HXD.2 CRSLP 857D6 8.37G 7G.FY Z4340 ..M.F W..7E A5NX3 .2B0W  E8C6
453 :;   300 KXC0U 3YB.3 7G4G. FTE9T 45..9 .FZ.. 7MJH5 S78K. 2UN5R J9USH  7FC0
454 :;   350 ZJ.3S GD.FC USF1J P1C.. 3.FRU ..7HF AXG.2 Z3MPR K5AL. 3EGR.  795C
455 :;   400 FH72J 9W..Y ..... RW.H. ..... ..... ..... ..... ..... .....  1F4F
456 :;-------------------------------------------------------------------------
457 :;Total XXS1T N73LT 61KE1 WE8HL 66U2H 6K03Y G811L SXF2G M5E3P 7CJGN  B6CD
```

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML(Music Marco Language)システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.13Bです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT(コンソール)，Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社『マイコンBASICマガジン』編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

評…お金はかかっちゃうけどね(つぐ美)

by BLUE HAWK

評…魔王つぐ美を倒す話だな（影）

by きりまけい

評…最近増えてきましたね，マンガ（編）

by 旭野夕海

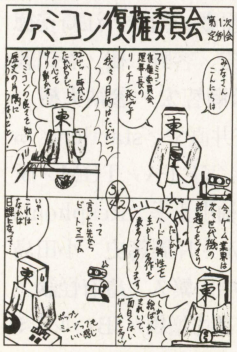
評…それはげんじつとーひだよ（つぐ美）

by チャセラ

評…青春日記が最高だな（影）

by Lu-cy

評…はやくも解散か？（苦笑）（影）



by リーチ一発

評…リクエストの算術さん（つぐ美）

by あひるのヒロコ

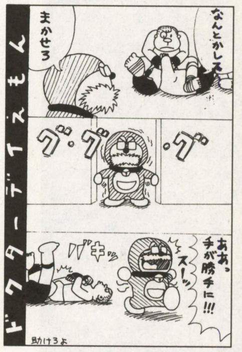
評…裏で破壊作業を…（影）

by 邪道坊や

評…なんか，白目むいてますが…（編）

by 野沢プロト

評…あの…骨折れてるんじゃ…（編）



by 鼻伏セビリヤード

●最近「今月の提案」は提案ばかりでネタが返ってこないのでつまらないなぁ…。なんか新しいことはないかな。全部の欄使って「影様のパソ破講座」…ダメだ編集長にスマキにされる…。お，99年2月号では200号記念OFコンテスト結果発表か。いいハガキないかな？(以上，独り言)

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

創刊200号記念 プログラム・コンテスト 10月号中間集計報告

影：だいぶ涼しくなって，過ごしやすくなってきたなぁ。

編：影さん，それは「寒い」っていうんじゃ……。

つぐ美：平和そうな2人は置いておいて，プログラム・コンテストの集計にいってみましょう。

Dr.D：佐藤君が2か月連続でトップじゃな。彼の作るゲームは「ゲームとして成り立っている」ところがポイントじゃ。遊んで楽しめる作品ということじゃな。

編：キャラクターとグラフィックをうまく使い分けていますよね。ちょっと前のマシンでも十分なスピードで動きます。

影：おっ！　X68Kの作品がランクインしている！

Dr.D：PC-98とVisual Basic以外はかなり投稿が少なくなってきているゾ！　ここで一発奮起して投稿してほしい。

順位	エントリーNo.	タイトル	氏名（年齢）	票数
1	⑩-9	Galactic Shooter	佐藤洋司（17歳）	229
2	⑩-3	移植版 RIDO	工藤俊介（19歳）	150
3	⑩-11	ひこうき野郎 Dteam	である（26歳）	97
4	⑩-4	シャッフル	峠　恒司（43歳）	95
5	⑩-2	TARGET	片本真一（14歳）	9

（10月7日現在の集計結果です）

ベーマガ200号記念 プログラム・コンテスト作品募集中！

創刊200号記念としてプログラム・コンテストを実施しています。下の募集要項をよく読んで，どしどし応募してくださいね！

① 掲載プログラム部門

ベーマガに掲載されたプログラムの中から，読者に投票してもらうもの。200号まで（予定），ベーマガに掲載されたプログラムに，エントリー・ナンバーがつきます。アンケート・ハガキにあなたが「これはいい！」と思ったプログラムの番号を書いて送ってください。

② 特別プログラム部門

毎月の投稿とは別に募集するものです。200号でエントリー作品を紹介します。BASIC以外にも，他の言語（C++Builderなど）やツールを使って作った作品でもOK！どしどし編集部まで応募してください。締め切りを，12月8日とします。作品は，

1.ゲーム/実用プログラム
2.音楽（オリジナルもOK！）
3.グラフィック（オリジナル以外にも，ゲームの素材などもOK！）

の3部門で募集します。

今月はもう一歩のところでしたで賞

●Borland C++ Ver.4.0用「BA-L」／Tsukkun

（**Dr.D**：疑似インタプリタ・プログラムで，スクリーンエディットもできる力作じゃ。非常によくできているのじゃが，もう一つアピールする点がほしいのぉ。この技術力を生かして，また投稿してほしい）

●PC-9801用「AIR-FLIGHT」／若梅一也

（**編**：飛行機の着陸シミュレーション・ゲームで，トップビューですが障害物などがあってよく工夫されています。でも，ゲーム・バランスがいまひとつたりない。もっとアクション性を高めてもいいかもしれませんね）

●PC-9801用「SAI」／TAKUCHAN SOFT

（**影**：さいころを転がしていき，目の数を合わせて他のさいころを消していくパズルゲームなんだけど，さいころの1面しか見えないため，最初の試行錯誤が多すぎる。そこで飽きがきてしまうなぁ）

影さんのマジック・ボックス

（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

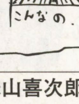
あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

ワンライン・プログラム

対応機種 PC-9800シリーズ 言語 N-88 BASIC

```
10 SCREEN 3:CLS 3:B=100:WHILE A>-10000:
CIRCLE(320,200),B,RND*7,A,F:A=A-1:B=B-1
IF INP(&HE9)=191 THEN END ELSE WEND
```

このプログラムは，あまり意味はないけど，1行のわりにはかなりハデです。（STAGE CLEARや，エンディングにぴったり！）あとおまけに，AとBの引く数を変えるとさらにハデになったりします。



こんなの。

▲by 妹山喜次郎

割と化石なワンテク

MS-DOS（WindowsのDOS窓でもいいけど）のコマンドラインで，copyコマンドを使ってファイルをコピーするとき，たとえば，フロッピーのすべてのファイルをハードディスクにコピーするときどうしますか？たいてい「copy a:*.* c:」とか打ち込むと思います（Aドライブがフロッピー，Cドライブがハードディスクの場合）。

駄菓子河岸！　もっと簡単にできる方法があります。

（今，Aドライブにいる場合）

copy. c:

（今，Cドライブにいる場合）

copy a:.

どうしてか知りたい人は，MS-DOSの解説本を探して読んでみよう！　ほかにもいろいろコマンドラインで楽できるぞ！

▲by aeka

投稿ありがとう

伊勢昌幸／波矢川星夢／雨蛙／江崎安徳／山川学史／小山宏／客野一樹／谷口敦史／やみとも&松瀬智宏／参納大樹／aeka／紋ノ介／笠井直幸／startler／ふっさん／岩崎泰隆／KETA／TOM／廣島直樹／よっち／袖川正幸／Resphonia／渡辺俊哉／Mr.W／片岡篤史／小田島健司／樺山辰郎／中山繁久／亀有怪談／メトロ／諏訪祥之／美方増雄／JBハルオミ

※全員紹介できなくてごめんなさい。

で・ば・ぐ

'98年11月号Windows95（QBasic）用「The Libra」のプログラムに誤りがありました。「GameOverCheck」ファンクションの以下の部分を変更してください。

誤：IF Fld(2, 2 − Slant(NewX)) <> 0 THEN ret = 1 ➡ 正：IF Fld(2, 2 − Slant(2)) <> 0 THEN ret = 1

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	¥16,000	マイコンBASICマガジン	¥6,120
ラジオの製作	¥ 8,400	OAビジネスパソコン	¥6,800
電波新聞縮刷版	¥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴**振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。**

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 - 3 - 5 1 9 6 1

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

通信欄

※定期購読誌名		購読期間	送金額（送料当社負担）
	※新規 継続	年　月号より　年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名		冊数	送金額（送料共）
			円
			円

フリガナ
送付先住所
□□□-□□

産業分類　所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名

電話 TEL　年令 才　性別 男・女

払込人住所氏名（郵便番号　　）※

（電話番号　－　－　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 - 3　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

5 1 9 6 1

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）円

受付局日附印

特殊取扱

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）　97. 4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社 03－3445－8201（ダイヤルイン）
大阪本社 06－203－3361
西部本社 092－431－7411
名古屋支局 052－261－4541
札幌支局 011－641－5591
仙台支局 022－227－7211
関東総局 0273－26－3206
静岡支局 054－289－0121
新潟支局 025－245－2526
松本支局 0263－36－2266
金沢支局 0762－63－8661
京都支局 075－221－8021
広島支局 082－228－5581
高松支局 0878－61－3111
鹿児島支局 099－226－3630

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年齢　　歳		応募年月日　年　月　日

マイコンBASIC
応募カード

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑫
200号記念キャンペーン応募用

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年齢	歳
		性別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月・時々・初めて読む		何人で読みますか（　）人	

お楽しみプレゼント⑫応募欄
＊255ページを見て，希望品名と番号を一つだけご記入ください。
希望品名

創刊200号記念プログラム・コンテスト投票欄
（投稿プログラム・コーナーのタイトル上にエントリーNo.があります。
よいと思うプログラムのエントリーNo.を記入してください。）

1		2		3	

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑫　愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン

Windows環境にある(98 95 3.1)　ない

周辺機器

ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン

周辺機器

ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

1位：　2位：

3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●本誌や付録で紹介してもらいたい記事は?(具体的に)

●インターネットを活用していますか?

はい(自宅で．学校で．会社で．その他で)　いいえ　近々予定あり

目的:ホームページ　メール　ゲーム　その他(　)

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

キリトリ線

	広告掲載ページ	資料請求番号
♠ハード／アクセサリ		
ＮＥＣ	表2〜前付カラー3	1
日本ＡＭＤ	前付カラー6〜7	2
セイコーインスツルメンツ	前付カラー9	3
◆メディア		
ソニー	表4	4
♥ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー8	5
ピーアンドエー	中付カラー155	6
コーエー	中付カラー156〜157	7
アートディンク	中付カラー158〜159	8
ＳＰＳ	中付カラー160	9
ズー/エムスリイエンタテインメント	中付カラー161	10
システムソフト	中付カラー166	11
日本ファルコム	記事中カラー215,表3	12
◆学校関連		
アミューズメントメディア総合学院	前付カラー23	13
コナミ コンピュータエンタテイメントスクール	前付カラー25	14
デジタルエンタテインメントアカデミー	前付カラー27	15
日本ゲームソフト学院	前付カラー29	16
ヒューマンクリエイティブスクール	前付カラー31	17
代々木アニメーション学院	前付カラー33	18
バンタン電脳情報学院	前付カラー35	19
カルチャーブレーンコンピュータアート学院	前付37	20
東京ゲームデザイナー学院	前付38	21
♣中古基板販売		
キョーワインターナショナル	記事中275	22
別冊付録DOS/V製作		
国際産業技術株式会社 / 日本ＡＭＤ / ピーシーショップ ピーテン / ロケットサポートセンター		23

今もっともリアルな3Dアクション・アドベンチャー

●**Quake IIにDukeの味付け**：Quake II拡張エンジン搭載による卓越したグラフィックに加え、デューク・ニュッカムが持つキャラクタの個性や独特なユーモアのセンスを統合した、まさに3Dアクションファン待望のゲーム。

●**現実の世界がそこに**：ゲーム中にあるコンピュータを操作したり、車を乗り回したり。あるものすべては破壊可能な上に、ゲーム中に射撃訓練を受けることも。

●**最新PCゲームテクノロジーサポート**：3Dfx, Power VRなどのOpen-GL対応、最新3Dアクセラレータパワーをフルにエンジョイするとともに、A3Dサポートで、4スピーカーのみならず、2スピーカーでも臨場感豊かな音響空間を約束。

●**ABO(Action Based Outcomes)システム採用**：ゲームには最初から決まったエンディングはなく、プレーヤーのアクションにより、全然異なる結果が用意されるというもの。これにより、何度プレーしても、違った楽しみ方ができるというわけだ。

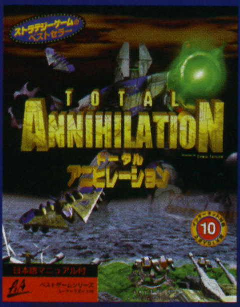
●**もちろんオンライン対戦対応!**：インターネット上のSiNサーバーにおいて対戦が可能な上に、キャラクタの選択も。SINFESTSと呼ばれるもので、なんと邪悪なシンクレアになっての対戦もありだ。

完全日本語マニュアル付
Windows 98/95/NT対応
価格 8,800円

SiN(シン)：罪

canopus. I·O DATA Logicool

Sin is a trademark of Ritual Entertainment. © 1998 Ritual Entertainment. Published and distribute by P. & A., Inc. Quake® is a registered trademark and Quake II™ is a trademark of Id Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



全米No.1
リアルタイムストラテジー
トータルアニヒレーション
完全日本語マニュアル付
価格 7,800円
対戦対応10人まで

追加レベル集：
The Core Contingency(4,200円)、
Battle Tactics(4,800円)
も好評発売中

Total Annihilation © 1997 Humongous Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

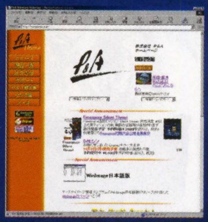
3Dスペースシューティングの
最高峰
フリースペース
完全日本語マニュアル付
価格 8,800円
対戦対応12人まで
オンラインバトルサイト：
PXO接続無料

追加レベル集：
Silent Treat (4,800円)
も好評発売中

Conflict: FreeSpace The Great War © 1998 Volition, Inc. All Rights Reserved.

ニュース、情報、各種ファイル、トーナメントのお知らせなどは

www.gaminator.com


www.panda.co.jp

株式会社 ピーアンドエー
〒190-0012 東京都立川市曙町2-29-13
第3宝光ビル6F
TEL：042-525-9501
FAX：042-525-9502

歴史を変える烈風が吹く。
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望® 烈風伝
軍勢の規模で戦場が変化する合戦システムを採用。天下統一へ向けて合戦が大規模化するダイナミズムを再現。野望渦巻く乱世の英雄たちの熱いドラマがいま新たに幕を上げる———
20th Anniversary
20周年記念特別作品
12/23 発売予定
Windows®95/98・Windows NT®4.0版
●価格:11,800円
いずれもシリーズ最高作!
この冬、心ゆく
ユーラシア戦略、さらに深化。
歴史シミュレーションゲーム
チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV パワーアップキット
広大無辺なスケールで世界制覇を目指す話題作に、さらに新しい楽しみをプラス。プレイの評価機能搭載、防壁による"万里の長城"の再現、もちろん新シナリオも2本追加。雄大なる野望を果たせ!
▼パワーアップキットとゲーム本体のセットも同時発売
チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿IV withパワーアップキット
●Windows®95/98・Windows NT®4.0版:13,800円
20th Anniversary
20周年記念作品
12/23 発売予定
Windows®95/98・Windows NT®4.0版
●価格:5,800円
ネットワークゲームの金字塔!
信長の野望® Internet
20th Anniversary
20周年記念特別作品
好評発売中
Windows®95/98 Windows NT®4.0版 価格7,800円
ネットワーク対戦キャンペーン 実施中!
プレゼント① 「本州シナリオ」月間得点ランキング20位の方に『信長の野望・烈風伝』をプレゼント。[期間中毎月1名・合計4名様※該当者が複数名の場合抽選になります]
プレゼント② 各シナリオ(計5本)ごとに、月間得点ランキング20位内の方から抽選で2名に『信長の野望Internetオリジナルテレカ』をプレゼント。[期間中毎月10名・合計40名様]
参加方法・当選発表など詳しい情報は当社ホームページで『http://www.koei.co.jp/ 』
実施期間
第1回:'98.10/2～11/1
第2回:'98.11/2～11/30
第3回:'98.12/1～'99.1/4
第4回:'99.1/5～1/31
CGデザイナー募集 [特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします]
※CG開発機材:SGI インディゴII インパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ—310
●資格/①専門卒以上22～36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('97実績7.35カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎履歴書及び職務経歴書、作品(5点以内)を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。作品は選考後ご返却いたします。秘密厳守、歴不返。不明な点は担当者までお問い合わせください。
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社コーエー 総務部 人事課MB係 TEL.045-564-3111(直) 担当:兵土(ひょうど)・児玉

ついにできたを。
20周年を迎え ロゴマーク・社名表記を 一新いたしました。
KOEI
もっと速く。もっと逞しく。
Winning Post 4
競馬シミュレーションゲーム
12/11 発売予定
馬の個性化をテーマにデータ、配合、体調管理のシステムを一新。かつてないほど充実した海外競馬をシミュレートし、さらにリアルに競馬界を再現。感動とロマンの競馬ゲーム、ついに最新版登場!
20th Anniversary
20周年記念特別作品
Windows®95/98版 ●価格:11,800円
キャラクターデザイン ©かどた ひろし
まで感動体験。
時代を超える英傑となれ。
英傑伝シリーズ
三國志 曹操伝
12/4 発売予定
個性的な部隊を手足のごとく動かす愉しみ。快いプレイを実現する武具成長システム。天下争乱の中、応変の機略により四囲の強豪を撃破した英雄・曹操を描くシミュレーションロールプレイング!
20th Anniversary
20周年記念作品
Windows®95/98・Windows NT®4.0版
●価格:9,800円
本格歴史SLGから 娯楽ソフトまで
コーエー ツインパック
for Windows®95/98
超うれしいセットパック 好評発売中!!
20th Anniversary
20周年記念特別作品
歴史を超える壮大な感動を、今!
中国 ツインパック 2
歴史シミュレーションゲーム 三國志Ⅵ & 歴史シミュレーションゲーム チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ
通常合計価格 23,600円 特別価格 17,800円
自らの手で日本を変える醍醐味!
歴史 ツインパック
リコエイションゲーム 維新の嵐 幕末志士伝 & 英傑伝シリーズ 織田信長伝
通常合計価格 19,600円 特別価格 13,800円
定番の娯楽ソフトをこの機会に!
囲碁・麻雀 ツインパック
コンピュータ囲碁対局ソフト 手談対局Ⅱ & 麻雀大会Ⅱ Special
通常合計価格 22,600円 特別価格 16,800円
NO COPY
これらのソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®,Microsoft®、Windows NT®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。■発売日・価格等はさらなる改良のため予告なく変更する場合があります。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

ARTDINK
Windows®98対応
あなたの世界に、
見知らぬ誰かが訪れる。
誰かの世界が、あなたの訪れを待っている。
さまざまな世界への旅が、たくさんの冒険者との出会いが、
あなたのホームワールドを変えていく。
1999年、ルナティックドーンはリンクゲートから"世界"につながる。

NO COPY

●Microsoft, Windowsは米国及びその他の国におけるMicrosoft Corporationの登録商標です。
●その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・擬似レンタル・中古品販売についてこれを一切許可しておりません。
〈アートディンクホームページでは、商品紹介とあわせて通信販売サービスも行っております。詳しくはホームページをご覧ください。〉

©ARTDINK. All Rights Reserved.

〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBG マリブウエスト21階 TEL.043-299-7890 株式会社アートディンク
URL http://www.artdink.co.jp/

PlayStation

シリーズ第2弾
アーケード完全移植!!

超スローモーション機能搭載!!
簡単キッズモード搭載!!
爆発パターン等完全再現!!

怒首領蜂
DODONPACHI

絶賛好評発売中

標準価格5,800円(税別)

※画面は全て"PlayStation"開発中のものです。〈縦画面〉

(株) エス・ピー・エス

SPS

http://www.sps.co.jp/

〒960-8151 福島県福島市太平寺字週吹24-1

TEL024-545-5777/FAX024-545-1804

縦方向シューティングゲーム

縦画面・横画面の選択可能。2人同時プレイ可能。

©ATLUS/CAVE 1995 1996 1997 ©S.P.S1998

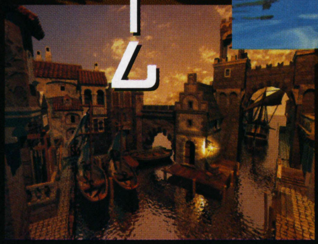
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。

ANNO 1602
Creation of a New World

君だけの神話が今、始まる!!

親愛なる友、探検者と開拓者の世界へようこそ。
貴方の魂を新しい時代の幕開けであるあの時、
1602年へいざないましょう。

新世界開拓シミュレーションゲーム



創世紀1602

Windows95/98
日本語版
標準価格 9,800円(税別)

98年
11/13
発売予定

ZOO&M3:ENTERTAINMENT

3タイトル一挙に発売!!

BARRAGE:English 98/10/16 On-Sale 8,800Yen.

圧倒的なスピードが君に迫る!
リアル・シューティング
BARRAGE
バラージ
絶賛発売中
定価8,800円

(c) 1996, 1998 Mango Grits, Inc.
All Rights Reserved.
Barrage and Mango Grits are registered trademarks of Mango Grits, Inc.
Used under authorization.

NEW-LINEUP1

COMMANDOS:Japanese 98/11/27 On-Sale 8,800Yen.

リアルタイム・コンバット・シミュレーション
COMMANDOS
-特殊工作大作戦-
11/27発売予定
定価8,800円

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES.
DEVELOPED BY PYRO STUDIOS.
(C)& PUBLISHED1998 BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED.
ALL RIGHTS RESERVED.

NEW-LINEUP3

株式会社ズー
発売元:
エムスリイエンタテインメント株式会社
販売元:
株式会社ズー
お問い合わせ:
株式会社ズー ユーザーサポート 0268(38)1561

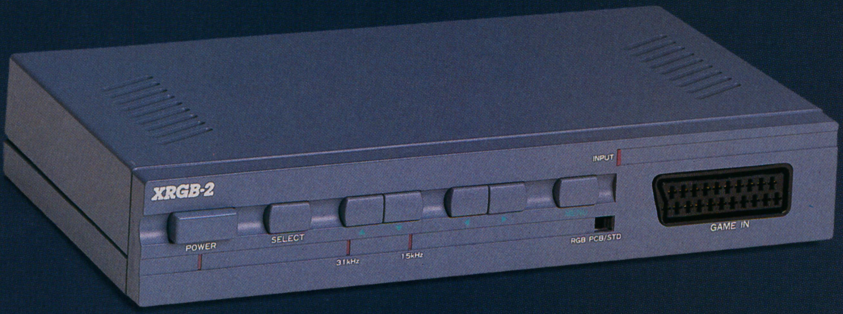
SUNFLOWERS is a registered trademark and trade name of the SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Lack of special indication does not imply, or indicate, that these names and/or Logos are free for use and not protected by trademark law etc. ANNO 1602 ©1998 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. All rights to the software, text, graphics, music, illustrations, and handbook, etc., reserved.

続々新作登場予定!

URL http://www.zoo.co.jp/anno1602/

マイコンソフト

最新最高の映像美



対応ディスプレイ

下記の15ピン・アナログRGBディスプレイに対応

水平同期周波数31kHz● 640×480ドット、VGAモード

水平同期周波数15kHz● X68000用など

対応するビデオ機器

●ビデオ端子、Sビデオ端子の出力を持つ機器
LDプレイヤー、DVDプレイヤーなど

●家庭用ゲーム機

●業務用ゲーム基板
※接続にはコントロールパネルが必要です
※業務用基板の機種によっては対応していない物もあります

アップ・スキャンコンバーター・ユニット

XRGB-2

UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格**27,800**円（税別）　JANコード T4961997000991

XRGB-2は、DVDプレイヤーやLDプレイヤーなどのビデオ機器や、家庭用ゲーム機などの映像を、パソコン用のディスプレイで表示できる、アップ・スキャンコンバーターです。従来機「XRGB-1」のユーザーの皆様からいただいたご意見をもとに大幅なバージョンアップを図った、まさにアップ・スキャンコンバーターの決定版です。

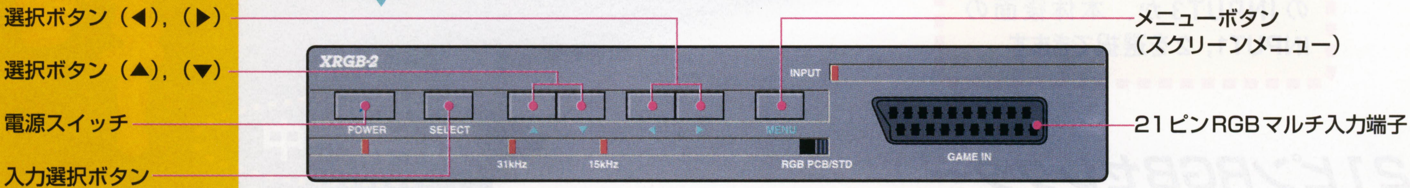
アップ・スキャンコンバーターとは？

通常、パソコン用ディスプレイは、映像信号の違いなどから、ビデオ機器や家庭用ゲーム機の映像信号を見ることができません。アップ・スキャンコンバーターは、こういった家庭用テレビの映像信号（NTSC）をアナログRGB信号と呼ばれる映像信号に変換し、パソコン用ディスプレイで画面を見ることができるようにする装置のことです。

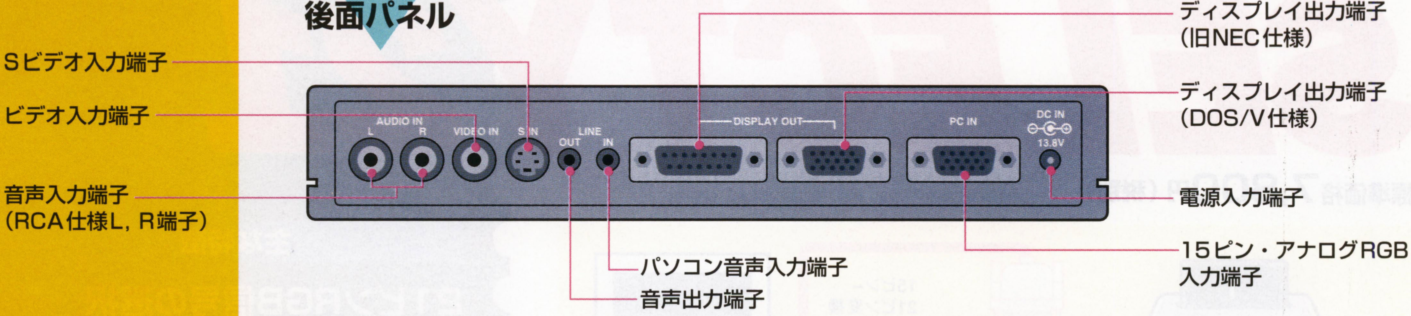
特徴

・画面の調整や入力切り替えなどの設定を、画面上で確認しながら簡単に設定できる「スクリーン・メニュー」を採用。
・「フルカラー対応」になって、画面の鮮明度が従来機よりも向上。
・暗いゲーム画面も「ガンマ補正機能」により、明るく表示できます。
・「音声スルー端子」の搭載で、パソコン用ディスプレイだけでなく、スピーカーもパソコンと共有可能。
・「入力切替機能」で、ビデオ端子、S端子、21ピンRGBマルチ端子を任意に選択することができます。

前面パネル



後面パネル



XRGB-2の便利機能

注：ガンマ4は画面全体が若干明るくなります。

©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.

ガンマ補正機能

ガンマ補正機能を使えば、画面の暗く表現されている部分を明るくできます。左の画面写真は、カプコン社のゲーム「バイオハザード2」ですが、ゲームの雰囲気と臨場感を高めるため「暗めのシーン構成」が多く使われています。しかし、家庭用テレビの性能や従来のアップスキャン・コンバーターの性能によっては、制作者の気合いの入った背景などのグラフィックを見逃してしまうことがあります。

ガンマ補正は、明るい部分はそのままで暗い部分の輝度を上げることができますので、写真のように「壁に描かれている文字」、「地面の様子」をハッキリと表示できます。この機能により、ひと味違ったゲームライフが実現できます。

マイコンソフト

プレイしたいゲーム機をワンタッチ切り替え！

SELECTY21は、一つの21ピンRGB端子を最高3台のゲーム機で共有することができる21ピンRGBセレクターです。21ピンRGB端子を持つモニターやXRGB-1、DISPLなどに接続できます。

こちらのスイッチで、本体後面のINPUT1かINPUT2を選択できます。

こちらのスイッチで、本体前面のINPUT3か、本体後面のINPUT1，2を選択できます。

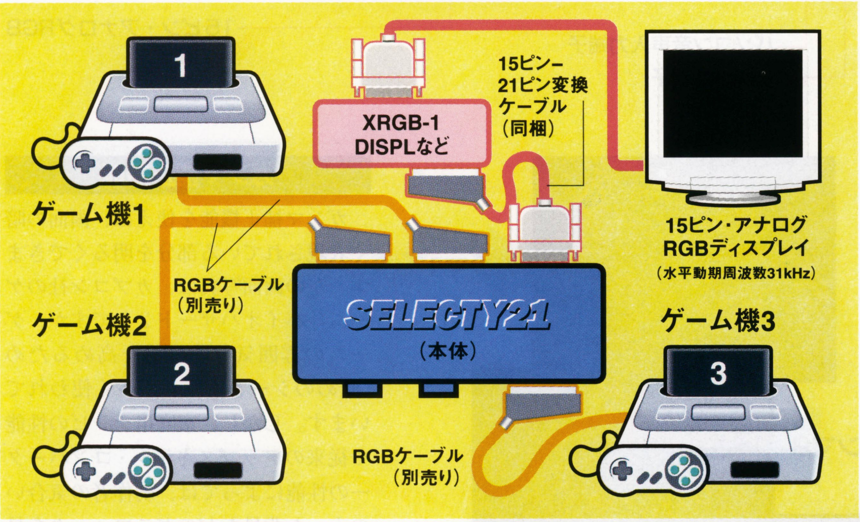
好評発売中

21ピンRGBセレクター

SELECTY21

標準価格7,800円（税別）

【SELECTY21セット内容】SELECTY21本体、15ピン－21ピンRGB変換ケーブル1本、取扱説明書、保証書



対応機種
【入力側】21ピンRGBマルチ端子を持つ機種…プレイステーション、スーパーファミコン、ネオジオ、セガなど（接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です）
【出力側】●21ピンRGBマルチ端子を持つモニター●XRGB-1、DISPL●水平同期周波数15kHz・15ピンRGB端子を持つパソコンモニター（X68000用、FM TOWNS用モニターなど）

※「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

主な特徴

21ピンRGB信号の選択

3個の入力端子（前面1、後面2）の21ピンRGBマルチ信号を本体前面の二つのスイッチによって切り替え、どれか一つを選択してモニターに表示することができます。

音声の出力

RGB出力端子の横についているミニピン・ジャックの端子から音声を出力することができます。映像信号と同時に音声信号も選択することができます。スピーカーも共有できます。

21ピン➡15ピン変換機能

21ピンRGBマルチの信号を水平同期周波数15kHzの15ピン・アナログRGBの信号に変換できます。X68000やFM　TOWNSなどの水平同期周波数15kHzに対応したモニターに接続することができます。

2段階明るさ調整

電源不要

発売元：電波新聞社　販売部
〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111（大代表）	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361（大代表）	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411（大代表）	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

マイコンソフト

DISPLのきれいな画面でプレイすれば，ゲームも面白さ120%!

パソコン用ディスプレイにゲーム機をつないじゃおう アップスキャン・コンバーター・ユニットDISPL登場!

パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機でも使いたい！もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたい！そんな贅沢な望みにディスプルが応えます。ディスプルは21ピンRGBケーブルを持つゲーム機にマルチ対応する，アップスキャン・コンバーター・ユニットです。

※写真は開発中のものです。デザインなど，予告なく変更する場合がありますので，ご了承ください。

Ⓒくりひろし　ⒸDEMPA　マイコンBASICマガジン

好評発売中
定価19,800円(税別)
DP-3913346

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

ディスプルを使うと，こんなにきれい

いつもの映像が…
(ビデオ入力の画面)

◀家庭用テレビにゲーム機をつないだ映像です。キャラクターの輪郭がにじんで見えます。

こんなにきれいに!
(ディスプルの画面)
■使用RGB ディスプレイ:NEC PC-KM173

◀ディスプルでパソコン用ディスプレイにゲーム機をつないだら…キャラクターの輪郭もクッキリ!

■サムライスピリッツ斬紅朗無双剣　ⒸSNK 1995

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオなど（接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です。）

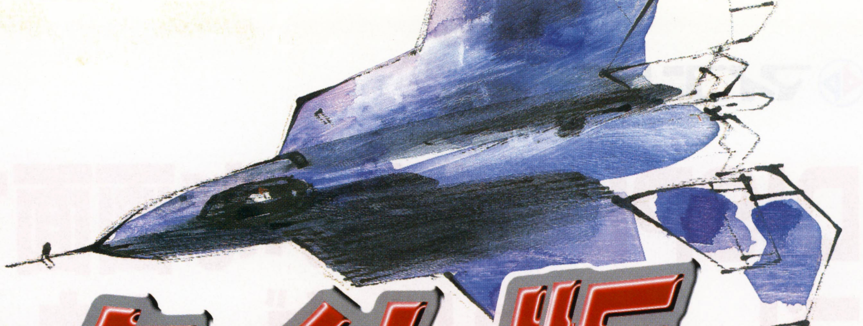
対応するディスプレイ

NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
ICM	LS-2617FNⅡ
飯山電機	MT-8617ES
NEC	PC-KM152，173など

※ディスプレイとの接続には，必ずディスプレイ付属のRGBケーブルか，各ディスプレイ・メーカーが販売している専用のRGBケーブルをご使用ください。

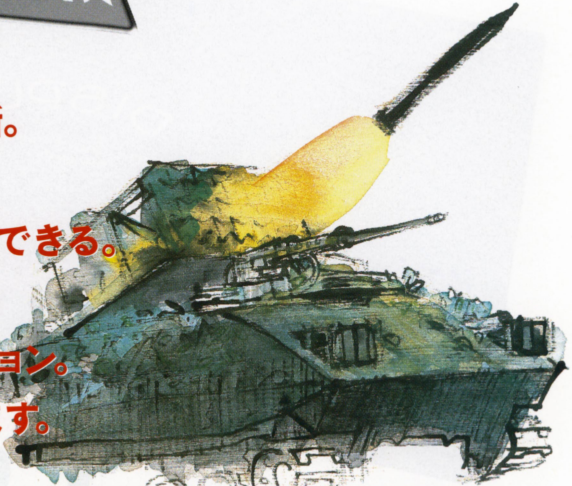
例：ウィンドウズが表示できるアナログRGBディスプレイ，マルチシンク・ディスプレイで，水平同期周波数31kHzで640×480の画面モードに対応しているもの

SystemSoft



リアルタイム版 大戦略

PLUS インターネット対戦



刻々と変化する戦況。
戦局を左右する瞬時の判断。
戦場の緊迫感そのままに、
司令官としての手腕を存分に発揮できる。
ウォーゲームファン待望の
リアルタイム戦略シミュレーション。
12月17日(木)ついに登場します。

●インターネットで接続すれば、さらに白熱した対戦プレイも

●登場する兵器は200種類以上、収録されるマップは30枚

システムソフト初のプレイステーション版ソフトウェア!

パソコンゲームの一時代を築き上げた「大戦略シリーズ」の開発スタッフが贈る「サイバー大戦略～出撃!はるか隊～」近未来のネットワーク世界を舞台に、高校生たちが繰り広げる電脳バトル。この冬、ネットワークが戦場になる。

発売:1999年2月11日(予定)
価格:6,800円(予定)

" "マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Windows® 98・Windows® 95対応
価格8,800円(消費税別)

初回限定特典
「99年版大戦略卓上カレンダー」

■動作環境・Microsoft Windows98日本語版、Windows95日本語版が動作する環境・Pentium100MHz以上のCPU搭載機種・2倍速以上のCD-ROMドライブ・640×480ドット以上、256色以上のカラー表示が可能な環境・16MB以上のメモリ・ハードディスク ※DirectX5が動作可能な環境が必要です。※インターネット対戦には、インターネットに接続可能な環境が必要です。

システムソフトホームページにて最新情報掲載中!
http://www.systemsoft.co.jp/

©1998 SystemSoft Corporation

●インフォメーションセンター:092-752-5264 (祝祭日を除く月~金/9:30~12:00,13:00~17:00)

※製品の仕様・価格は、将来予告なしに変更することがあります。※表示価格に消費税は含まれておりません。
※弊社の商品は、製品によって対応機種や動作する条件が異なります。お買い求めの際は、必ずパッケージの表記をご確認ください。
※会社名、商品名等は一般に各社の商標または登録商標です。

No Copy このマークは不法コピー禁止マークです (社)コンピュータソフトウエア著作権協会

NO RESALE このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

株式会社 システムソフト
〒810-8665 福岡市中央区天神3-10-30
http://www.systemsoft.co.jp/

Index

News Headlines ……168
今月の売れ筋パソコン・ゲームHOT20 ……170
対戦攻略!? 『信長の野望Internet』で10倍楽しく戦う方法 ……172
海外ゲーム　冬のトレンドはコレだ!! ……175
Falcom Windows News Welcome to Labyrinth! ……178
はたらくおじさんを管理せよ!! ……180
ザ・タワーII ……182
ファイナルファンタジーVII ……185
Basic Magazine　パソコン・ソフトSelection
エジプト～ファラオの謎　日本語版 ……188
電子の精霊ちびっと ……189
ポムダピワールドvol.2 「なかにはいっているものなーんだ?」 ……189
ぼくらのたからもの『セガメモリアルセレクション』 ……190
パソコン・ソフト今月の新作 ……191

PC★Soft Side

パソコン・ソフト News Headlines

『バイオ ハザード』廉価版登場

Windows95／98版『バイオ ハザード』が,12月17日,3,800円という安価で再登場する。ただ安くなっただけでなく,対応3Dボードの追加,Win95ネイティブで動作時のグラフィックの向上といったグレード・アップがなされているのが特徴。さらに無限ロケットランチャー&サブマシンガン所有状態のセーブデータなども収録されているのだ。

3,000人同時プレイ国産ネットワーク・ゲーム『ダークアイズ』今冬始動

ネクステックが自社ブランド・ソフト第1弾として,Windows95／98対応のネットワークRPG『ダークアイズ』を,今冬,予価8,800円で発売する。

『ダークアイズ』は,NTTデータが今冬に開設するネットワーク・ゲーム・サーバー「ゲーマーズドリーム」の対応ソフト第1弾でもあり,最大同時接続3,000人の規模を誇る。もちろん漢字・かな混じりの完全日本語チャット対応だ。ちなみにゲーマーズドリームの基本料金は月額300円（+『ダークアイズ』利用料1,000円）程度の予定と,かなり安め。

ゲームは,惑星フェアホープの住人となって,生活の基盤作りや,探索の冒険を行なったりするというもの。また,「陽の民オーガル」「風の民インファン」という2種族が設定されていて,ログイン時にどちらかを選ぶことになるのだが,それぞれで特技が異なるうえ,なんとお互いで言葉が通じないのだ。ここに対立か友好かの駆け引きが生まれてくる。しかし,交流を深め,2種族が協力できるようになれば,思いがけない力が発揮されるらしい。

このように注目すべき点の多い本作だが,現在テスト・プレイヤーを募集中。くわしい応募方法は下記のホームページまで。応募者のなかから,抽選で1,000名が選ばれる。

▲エンディングのない自由な世界。しかしいくつもの謎が隠されている

『ダークアイズ』公式ホームページ……http://www.dark-eyes.com

新作

コーエーの新作いろいろ&「インターネット・ミュージック・コンテスト'98」受賞作発表

この秋，コーエーが発表した多くのWindowsタイトル。今月初公開のものも含め，それらをまとめてざっと紹介しよう。

さて，ここではもうひとつ，10月27日に行なわれた「インターネット・ミュージック・コンテスト'98」受賞式の速報をお届けする。コーエーより発売予定のゲームから課題となるものを選び，そのサウンドをインターネット上にて一般募集，グランプリ&優秀賞の作品をゲームに採用するというこの企画。今回募集されたのは『太閤立志伝III』の「秀吉のテーマ」，『約束の絆』に登場する「藤村美紗姫」「米崎美幸」「秋月静香」のテーマで，100人の応募者より181曲もの作品が寄せられた。グランプリを受賞したのは，秀吉のテーマ「その扉の向こうに…」を作曲した鎌仲泰郎さん。「秀吉」より「藤吉郎」といった感じの明るさと，絶妙な展開の楽曲が印象的だった。優秀賞は，masa.さん作曲の米崎美幸のテーマ「読みかけのページ」。シンプルながらひきたつメロディが，受賞のポイントとなった。

信長の野望 烈風伝

'98年12月予定
11,800円

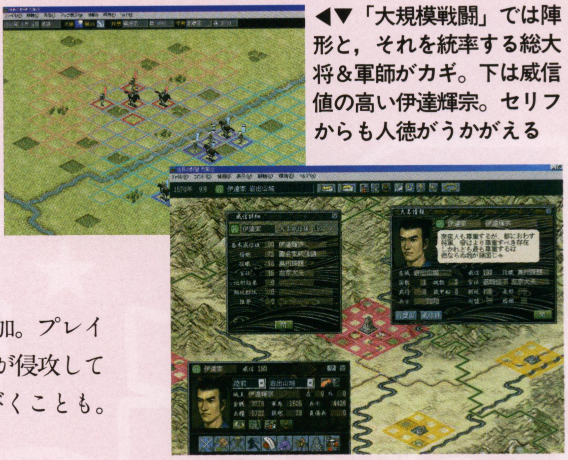
『信長』シリーズ第8弾。全国の城を制覇するという目的はそのままに，おもな特徴として，

●メインマップ上の戦闘ユニットは，複数の「軍勢」が集まって形成される「軍団」単位で表示。戦闘シーンに突入すると軍勢単位にわかれるが，そのときの軍団の規模（武将数）により，戦場の規模が大・中・小の3段階に変化。それぞれの規模に応じた戦略を練ることが必要になった。

●内政システムは基本的に『～将星録』を踏襲。また，支城が「支配範囲」を持つようになったことで，内政範囲が広がった。

●新パラメータ「威信」を追加。プレイヤーよりこの数値が高い大名が侵攻してきた場合，家臣がそちらになびくことも。

……などが挙げられる。

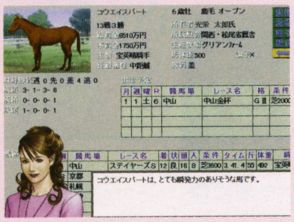


◀▼「大規模戦闘」では陣形と，それを統率する総大将&軍師がカギ。下は威信値の高い伊達輝宗。セリフからも人徳がうかがえる

ウイニングポスト4

'98年12月予定
9,800円

初心者にもわかりやすいシステムで好評の競馬SLG。レースに勝つためには，もちろん強い馬を作らなくてはならないのだが，今回は「賢さ」「精神面の強さ」という概念が加わったため，能力的に優れている馬がかならずしも強いわけではなくなった。また，これにより，血統がわからなくても，感覚的に優れた馬を作れる。



◀馬への愛着が増すような変更点がいっぱい

三國志 曹操伝

'98年12月予定
9,800円

魏の武帝・曹操を主人公に，彼の青年官僚時代から中国の覇者となるまでを描くシミュレーションRPG。しかし，ゲーム中の行動によって，まったくオリジナルのストーリーが展開する可能性もあり。武器&防具の成長や，戦闘中に敵の部隊にカーソルを合わせると，攻撃後のダメージ予想を表示してくれるという機能が画期的。

◀能力、性格ともに個性的な武将が大勢登場

チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿 IV パワーアップキット

'98年12月予定
5,800円

プレイ内容により称号や得点を表示してくれる「プレイ評価」をはじめ，労働ユニット以外は通過できない「防壁」（これで「万里の長城」も建設可），新シナリオやイベントなどを追加。ゲーム本体とのパックである『～withパワーアップキット』も同時発売。

▲ウワサの防壁。都市の支配範囲外にも建てられる

太閤立志伝III

'99年2月予定
9,800円

若年時代の豊臣秀吉――木下藤吉郎となり，出世物語を楽しむSLGシリーズ最新作。『III』では主命を達成して信用度を上げるだけでなく，新たに「派閥システム」を導入。派閥の大小によってシナリオが分岐していくという仕組みで，家臣を増やし，派閥を大きくするほど出世への道が近くなる。イベントは，前作の5倍以上。

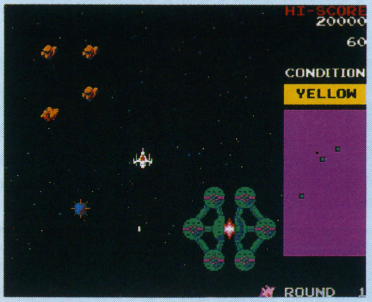
◀「ねね」との恋愛イベント。カワイイ♥

移植 『ナムコヒストリーVOL.4』発表。これでシリーズはひとまず終了

ナムコの黎明期から黄金期のアーケード・ゲームを収録するだけでなく，ファンのツボを押さえたオマケデータ&付録がついていることで好評を博してきた同シリーズ。今回の『VOL.4』は，『ギャラクシアン』『ギャラガ』『ギャプラス』『ボスコニアン』『キング&バルーン』『ワープ&ワープ』の6タイトルと，シューティング系でまとめられているのが特徴。しかも『ギャ〜』シリーズが3本まとめて収録されるのは，じつはこのソフトがはじめてなのだ。

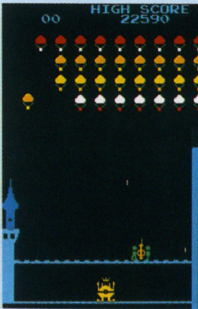
気になるオマケデータは壁紙，スクリーンセーバー，サウンドデータ，キャラクター図鑑，メカトンボ工作教室の5点。付録は「オリジナルコレクションカード」だ。また，『ナムコヒストリー』シリーズは本作をもって完結するとのこと。名残惜しいかぎりだが，PS版『ナムコミュージアム』にアンコール編が出たことを考えると，ユーザーの反響しだいでは何かあるかも……？

ボスコニアン(1981年)



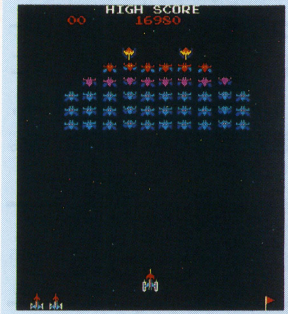
◀8方向スクロールする宇宙空間で敵基地を破壊していく

キング&バルーン(1980年)



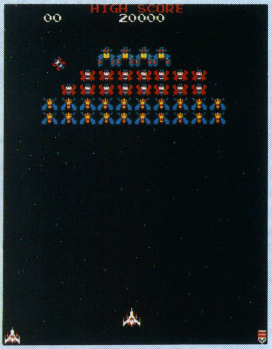
◀王様を画面外にさらわれないかぎりは，自機がやられても平気。ボイスが出る

ギャラクシアン(1979年)



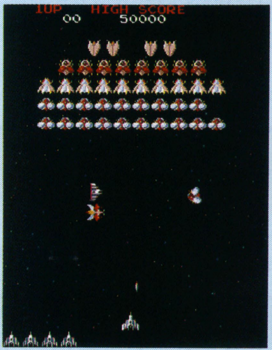
▲急降下で襲ってくるエイリアンを撃墜する。ゲーム性はもちろん，カラフルな画面が当時は衝撃的だった

▼「デュアルファイター」や「チャレンジング・ステージ」が話題を呼び，ロングランを誇った1作

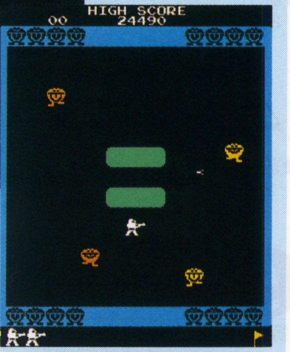


ギャラガ(1981年)

ギャプラス(1984年)



▲「ブラスターヘッド」をはじめとした新フィーチャーがいっぱい。自機が画面の下半分を自由に動ける



▶シューティング面，メイズ面のふたつの世界を行き来しつつ敵を倒す。ファミコンでアレンジ版が発売されたことも

ワープ&ワープ(1981年)

続報 あのソフトはいま？ 気になるタイトルの現状報告です

2〜3か月前の本誌で掲載されたけど，その後続報がない——そんな気になる4タイトルの開発状況について，メーカーからのコメントを掲載する。

『ルナティックドーンIII』

発売に先駆けてオンライン体験会を開催することになりました。11月末募集開始（予定）に向けて鋭意制作中です。

『ミスティックウィーヴァ』

一部のユーザーさんに配ったβ版は完成度が低い段階のもので，製品版はかなり変わる予定です。12月4日の発売に向け，さらに楽しいゲームに仕上げていきます。

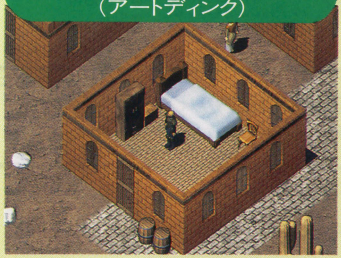
『ファーストクイーン』

一度キャラを全部ボツにして作り直しました。制作は遅れており，年内発売がむずかしいところです。

『ハビタット2エーベルージュフェアー』

街はノイシュやコーなどの『エーベ』キャラで，さま変わり。クイズや成りきりコンテストにも参加してね。

ルナティックドーンIII（アートディンク）



▲PS版の発売が先になるが，パソコン版にはさらなる楽しみが待っているはず。期待しよう

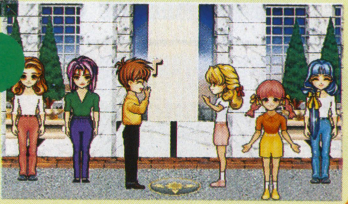
▼美麗グラフィックと独特のシステムが特徴。発売まで，もう少しの辛抱

ミスティックウィーヴァ（シーズウェア／姫屋ソフト）

ファーストクイーン・ザ・ニューワールド（呉ソフトウェア工房／呉 英二）

◀右のキャラクターは鍛冶をしている？ 小さいながらもディティールには凝っているようだ

ハビタット2エーベルージュフェアー（富士通）



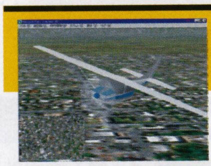
▶エリシウムの街にて。アナタはどのキャラクター・タイプ？

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 20

1 三國志Ⅵ パワーアップキット
↑前2位 2回

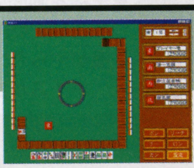
●コーエー ●6,800円/15,800円（withパワーアップキット）
●ユーティリティ ●Win95/98 ●'98年8月28日

2 マイクロソフト フライトシミュレータ98
前1位 9回



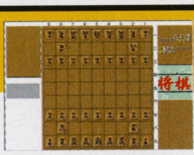
●マイクロソフト ●オープン価格 ●フライトSLG
●Win95/98 ●'98年1月23日

3 ショックプライス500 麻雀Ⅱ
↑前9位 2回



●SME・インターメディア ●500円 ●麻雀
●ハイブリッド ●'98年8月21日

4 ショックプライス500 将棋
↑前13位 2回

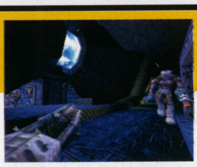


●SME・インターメディア ●500円 ●将棋
●ハイブリッド ●'98年8月21日

5 新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバー Vol.3
初登場

●ガイナックス ●5,800円 ●スクリーンセーバー
●Win95/98 ●'98年9月18日

6 UNREAL 正規輸入版日本語マニュアル付
初登場



●ソース ●オープン価格 ●3Dアクション
●Win95/98 ●'98年9月18日

7 遥かなるオーガスタ for Windows
前3位 3回

●T&Eソフト ●9,800円 ●ゴルフ
●Win95 ●'98年7月10日

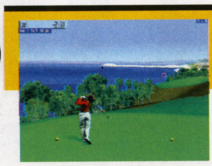
8 AQUAZONE™ グッピー スターターキット
初登場

●オープンブック9003 ●8,800円 ●SLG
●ハイブリッド ●'98年9月18日

9 ショックプライス500 パチンコ
初登場

●SME・インターメディア ●500円 ●パチンコ
●ハイブリッド ●'98年8月21日

10 マイクロソフト ゴルフ 1998年版
前5位 2回



●マイクロソフト ●オープン価格 ●ゴルフ
●Win95 ●'98年7月25日

先月に引き続き，『三國志Ⅵ パワーアップキット』と『マイクロソフト フライトシミュレータ98』とのマッチレースとなった今月のランキング。わずかの差で『三國志Ⅵ パワーアップキット』がトップにたったが，両タイトルとも，しばらくは上位で競い合うだろう。

そのほか注目すべき点は，ベスト10内に『ショックプライス500』シリーズから3タイトルがランキングされたこと。なかでも『麻雀Ⅱ』と『将棋』は，先月から順位を上げ，3，4位につけた。

11 ↑前12位 6回	イース・エターナル	●日本ファルコム ●8,800円 ●アクションRPG ●Win95 ●'98年4月24日/ '98年8月28日（通常版）
12 前10位 7回	三國志Ⅵ	●コーエー ●13,800円 ●SLG ●Win95 ●'98年3月13日
13 初登場	エアライン・ナビ98	●トワイライトエクスプレス ●4,800円 ●データ集 ●Win95/98 ●'98年9月5日
14 前8位 16回	ショックプライス500 麻雀	●SME・インターメディア ●500円 ●麻雀 ●ハイブリッド ●'97年3月21日
15 初登場	ジャパンシーナリシリーズ6 中国・四国シーナリ	●トワイライトエクスプレス ●3,800円 ●データ集 ●Win95/98 ●'98年9月19日
16 前11位 3回	ヴァンテージ・マスター V2	●日本ファルコム ●10,800円 ●SLG＋RPG ●Win95 ●'98年7月10日
17 前6位 3回	無人島物語4	●ケイエスエス ●8,800円 ●SLG ●Win95 ●'98年7月24日
18 初登場	ぼくは航空管制官	●テクノブレイン ●7,800円 ●SLG ●Win95/98 ●'98年8月28日
19 初登場	AQUAZONE™ グッピー・ブリーディングセット Vol.1	●オープンブック9003 ●6,800円 ●データ集 ●ハイブリッド ●'98年9月18日
20 初登場	トレインシミュレーター JR北海道①（余市～札幌）	●ポニーキャニオン ●5,800円 ●SLG ●Win95 ●'98年9月18日

※データの見かた
今月順位／先月順位／登場回数／タイトル／メーカー名／価格／ジャンル／対応機種／発売日
（集計期間9月1日～30日）

今月の注目ゲーム

初登場18位

- テクノブレイン
- 7,800円
- SLG
- Win95/98

ぼくは航空管制官

みなさんご存知のとおり，飛行機は勝手気ままに空を飛んでいるわけではなく，ちゃんと道筋がついていて，決められたコースを飛行することになっている。

そして安全かつ迅速に飛行ができるように，日夜，空の交通整理を行なっている人たちがいる。そのような人たちを「管制官」と呼ぶ。そして，この世界をテーマにして生まれたソフトが「ぼくは航空管制官」なのだ。

プレイヤーは新米管制官。タワー（離発着の許可），グラウンド（誘導路の許可），デリバリー（出発承認）の各管制業務を担当することになる。衝突することのないよう飛行機に指示や許可を与え，事が安全に進み，ある一定のポイントを獲得できれば合格だ。

操作方法はいたってカンタン！ まず指示を与えたい飛行機をクリック。するとメニューにいくつかの指示内容（または許可）が表示されるので，その中から選択すればよい。続いて管制官と飛行機の間で無線交信が行なわれ，飛行機は指示に従ってに行動する。例えば滑走路手前で待機している飛行機に「離陸許可」を伝えれば，飛行機は離陸を開始するといった具合だ。

思うがままに飛行機をコントロールできるのは，とてつもなく自分が偉くなったようで気分がイイ。

しかし油断は禁物。駐機スポットが満杯になると上空の飛行機を降ろせないし，スポットにいる飛行機を出発させたいが，出発認可の交信がやたらと長いため，その間は他の航空機に指示が出せず，指示の遅れが原因でトラブルが起こる…といったこともありうる。冷静な判断や指示を出すタイミング，順序が必勝パターンにつながるようだ。

キャラクターはアニメっぽいが，進入コース，通過ポイント，飛行場の誘導路などはすべてホンモノ。そればかりか飛行機のエンジン音までもがホンモノというから飛行機好きにはたまらない。また，交信の音声は英語によるもので，無線用語なども忠実に再現されたもの。航空無線を趣味にしている人には，かなり良い教材になるだろう。

一見マニア的な思考が強そうだが，ステージの合間に航空管制についてのやさしい解説が出てくるので，誰でも十分に楽しめる内容となっている。

（by よこいわこうぞう）

▲ステージ選択。まず宮崎空港から始めよう

▲航空管制についてやさしく解説してくれる

▲飛行機に指示や許可を与えて，安全に離発着させるのが管制官の使命…しかしこれだけ飛行機の数が多いとタイヘンだ

メーカーからひとこと。

テクノブレイン ディレクター **杉本武揚**

飛行機が大好きだけどフライトシムが上手にできないみなさんに，航空の世界を楽しんでもらいたくて，航空管制をパズル仕立てのゲームにしてしまいました。見かけはかわいらしいですが，聞こえてくるATC（航空無線）はプロの管制官が監修した本格的な内容です。このゲームでATCを勉強して，日曜日はエアバンドラジオを持って空港へGO！

★HOT20協力店

▼北海道
- そうご電器YES札幌 ☎011-214-2850

▼栃木県
- ソフトプラザ遊基 ☎028-639-4755
- ソフトプラザ遊基 竹林店 ☎0286-43-6686

▼埼玉県
- T・ZONE所沢店 ☎0429-94-2800
- ビットマップ ☎0492-83-0455

▼東京都
- 上新電機 J&P 渋谷店 ☎03-3496-4141
- ソフマップ全店
- メディアバレー町田（PCゲームコーナー） ☎0427-21-2021
- ラオックス ザ・コンピュータゲーム館 ☎03-3251-3100

▼富山県
- ヤマダ電機 Tecc・Landコンピュータ館富山店 ☎0764-21-0193

▼静岡県
- パソコンショップエグゼ ☎0537-23-6674

▼愛知県
- コムロード 岡崎店 ☎0564-25-5635
- 三洋堂書店 上前津店 ☎052-251-8334

▼大阪府
- スタンバイ Ver.3 ☎06-641-1971

▼鳥取県
- デオデオ 千代水店 ☎0857-31-2611

▼広島県
- ハイパーブルート 五日市店 ☎082-921-5040

対戦攻略!?

信長の野望Internetで10倍楽しく戦う方法

■コーエー　■Windows95／98　■SLG　■7,800円　■発売中　■メーカー問い合わせ先：☎045-561-6861／光栄ホームページhttp://www.koei.co.jp/

光栄改め「コーエー」初のインターネット対応ゲームとして登場したこの『信長の野望Internet』，すでにプレイした人も多いハズ。今回は新たに採用された新システムにとまどっている人や「SLGなんてはじめて！」という人のために，戦いかたの基本的な心得と，うまく勝ち抜くためのちょっとしたテクニックを伝授しよう。　（文／煌竜）

その1　復習編

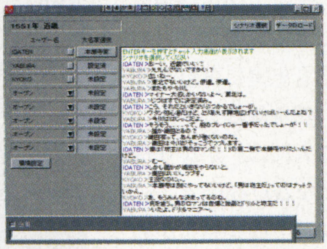
対戦に入る前に，まずはおさらいからはじめよう。『信長の野望internet』は，敵対勢力を滅ぼして天下統一を目指す，戦略級の戦国時代SLGだ。ただし本作は「敵の城に攻めこみ，占領して自分の領地にする」という前作までのパターンとは少々ちがう。本作の戦場は巨大な1枚のマップ。その上にある自軍の城を線でつないだ内側が領地となり，また自分の軍勢と城を結んだ範囲が自軍の「勢力圏」となる。勢力圏に城を建てればそこが新たな領地になるという，文字どおり「陣取り」的なシステムを採用しているのだ。逆に敵の勢力圏に取りこまれた城は孤立し，収入を得たり部隊を出陣させたりすることができなくなってしまう。

だから，いかに城を守るかではなく，いかに軍勢（戦略ユニット）をうまく動かして積極的に勢力圏を拡大するかが勝つための大きなポイントになる。消極的なプレイをしていると，簡単に領土をケズられてしまうぞ！

▲マップ上の勢力範囲は刻一刻と変化をつづける。「人は石垣，人は城」だ

その2　戦闘実習編

10月某日，3台のコンピュータをつなげての対戦プレイが行なわれた。参加メンバーは筆者ことこうりゅ，やぶらー，京子。チャットによるアヤシゲな会話のすえ近畿地区が戦場として選ばれ，それぞれ本願寺（こうりゅ）と今川（やぶらー）と毛利（京子）を担当して，ゲームはスタートした。



◀まずは話し合いで担当勢力を決める。ムダ話をするのも楽しい

ゲーム開始直後（1551年）

スタートと同時に，3人はともに戦闘行動を開始する。こうりゅは東に向かい，筒井家と対戦。京子が中国地方を制覇する前に，まずやぶらーと当たってたたいておこうという腹だ。いっぽう，やぶらーはまず背後の危険をのぞくべく，東の北条氏と全面戦争に突入。京子は毛利の強大な兵力にまかせて東進と四国への南下の二正面作戦を開始した。それぞれ順当に勢力を拡大するかに見えたのだが…

1552年

のっけから京子（毛利）がつまづいた。本人いわく「軍隊を4，5隊ほど出しただけ」で，敵の城を陥落させる前に兵糧がジリ貧になったのだ。兵糧がなくなれば軍隊の士気が下がり，敗走してしまう。そもそも毛利には，スキルがとぼしいわりに石高（給料）が高い武将が多く，おまけに領地は山がちで兵糧収入が少ない。悪条件を無視した出兵がアダになった。

なお，こうりゅ，やぶらーはとくに問題もなく領地を拡大。こうりゅは筒井の城を攻略すると同時に紀伊半島南部の空き城を自軍の配下に。やぶらーは北条氏と戦いつつ，浅井との抗争で忙しい織田家の背後をついて西への進出も開始した。

教訓　自国の収入を越えた無理な出兵は，国を滅ぼすもと。ゲーム開始時の資源を有効に使え！

1553年

やぶらーは北条を滅ぼし，織田との決戦に臨む。こうりゅは筒井の城を兵糧攻めでのんびり攻略中。しかし空き城だと思って近寄った城が，じつは北畠家の持

▲最初からこの「領土表示」画面に切り替えていればよかったのだが……

ち城で，いきなり戦争に突入するハメに。京子はさらに経済が行きづまり，ついに士気が下がるのを覚悟で，金なしで軍を組織するハメにおちいった。

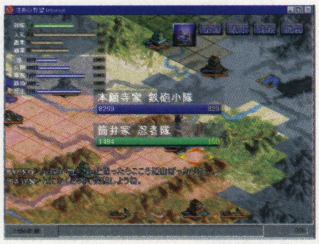
教訓 必要に応じて画面表示を「勢力圏表示」から「領土表示」に切り替え，国境線を確認しよう。

1554年

◀城の建てすぎは財政のムダ。だが少ないと陥ちたときの被害が大きい

こうりゅとやぶらーはそれぞれ順当に攻略を継続。それぞれ筒井と織田の領土をほぼ手中におさめた。京子は軍勢を出すのをあきらめ，国力の回復に専念する。「当面死んだフリするっす」（京子談）

なおこのあたりで各人の戦術の差が出てくる。やぶらーはバンバン城を建てまくり，城で相手の城を包囲する形で領土を拡大。こうりゅは城の建設は必要最小限にとどめ，その資金をすでに手に入れた地域と軍隊の装備の充実にまわす。京子は城を利用しての迎撃戦術がメイン。



▶山地を動ける忍者は，のがすとやっかい。囲んでトドメを刺そう

1555年

やぶらーは斎藤家を無視し，そのまま西進。足利家と戦争を開始した。が，なんと足利家の忍者部隊の不意討ちを受ける。山中を移動した彼らに背後にまわりこまれ，孤立した部隊が勢力圏を維持できなくなったのだ。おかげで最前線に建てた複数の城が孤立状態に。何とか態勢を立てなおしたものの，進軍速度は大きく低下した。こうりゅは北畠・六角と戦いつつも，やぶらーとの激突を見越して鉄砲隊を中心に軍隊の再編成を開始する。

ちなみに京子は今年も死亡中。

教訓 敵に背後にまわられると戦闘で不利なうえに孤立する危険アリ。部隊は突出させないように！

◀領土が接して衝突が近くなり，チャットでの"口撃"もはじまった

1556年

気がつくと敵だったはずの足利・六角とやぶらーが同盟。ニセの書状を使いまくって信用度のない彼がどうして？　と驚くほかのふたりを尻目に，やぶらーは対北畠戦に全力を投入。だが逆方面から侵攻してきたこうりゅと，琵琶湖南方と伊勢志摩の2か所で戦線が接するようになる。しばらくチャットや偵察コマンドで互いの状況を探り合っていたふたりだが……

1557年・1558年

偶然生じた衝突から予定外の開戦となったが，先手をとったのはこうりゅだった。本願寺自慢の鉄砲部隊を主力とし，有無を言わさず力攻めに出る。いっぽう，やぶらーは船を利用して相手の後方に逆上陸。前線を一気に自分の勢力圏に巻きこもうとしたが，こうりゅが後方に待機させていた忍者部隊に妨害されて城を落とせないでいるうちに，自分が孤立状態

◀激突直後の混乱状態。互いの城を陥としあった結果，領土が交差した

◀大兵力に大量の鉄砲。「城攻」スキルを組み合わせると破壊力は絶大

に。対コンピュータ戦の戦術をそのまま使おうとしたのがアダになった。

年が明けて1558年になると，やぶらーは大バクチ作戦を敢行した。最前線の城の防衛を放棄し，松平元康を筆頭に主力部隊をすべて北にまわしたのだ。旧斎藤領を通り浅井氏を撃破，琵琶湖北方を強引に突破して，目指すは本願寺の本拠・大聖寺城。本城を孤立させ陥落させればそこで勝利が確定する。

京子もようやく経済危機を脱し，尼子氏を喰って東進を開始する。ここまでのプレイ時間は約3時間。ここから新たな局面がはじまるかに見えた。が……

ネットワーク不調!!
対戦データ消失!!

破局はいきなりやってきた。通信回線が突然イカレたのだ。かくして対決は，あまりにも唐突に終了した。

教訓 プレイのさいには通信環境をよくチェックしましょう。落ちたら元も子もありません。

攻略のポイント1

敵の城を自軍で囲んで包囲するのはこのゲームの定石だが，そのさいにオススメしたいのが「敵の城の前で横かうしろを向く」包囲術。城に正面から向かうと力攻めになってしまうし，かといって遠巻きに囲むと包囲が解けた瞬間に敵中に孤立してしまうからだ。この方法なら安全だし，何かあってもすぐに逃げられる。城攻めの苦手な騎馬隊を中心に利用しよう。

◀敵の援軍がきたとき，すぐに対応できる方向に向かせるとなおヨシ

その3 個別攻略編

『信長Internet』では戦場となる地域や参加武将の特技によって，とるべき戦法が大きく変化する。たとえば広い地形では背後にまわりこめる騎馬隊が。山がちならば忍者隊が。城が林立し，小戦力の小競り合いが多い地形では「鼓舞」のスキルで士気を回復できる武将が有利になる。周囲の地形と武将の顔ぶれをよく見て最適な戦術を決定しよう。

シナリオを読め！

【全国・関東・近畿】戦場の広いこの3マップでは，他のプレイヤーにぶつかる前にどれだけ領地と人材を確保できるかが勝負の分かれ目。周囲の一番弱い敵から着実に攻略し，それ以外の敵は防御地点を決めて，そこを死守すべし。せまい場所に城を築くのがベストだが，広い場所しかなければ少し離してふたつ建てる。攻撃軍の動きを見て，好きなほうから援軍を出して側面を突こう。

【東北】広大な平原に騎馬スキルを持つ武将の群れ，マップを東西に分ける山脈……スピードがすべてを決するマップだ。山脈の切れ目に城を築いて防御拠点としつつ，すばやく騎馬隊を展開させて敵の城を孤立に追い込もう。

▲武将の特技を利用した戦術が有効なのは，どのマップでも同じだ

◀縦に長い国は攻めやすく守りにくい。援軍用の部隊をつねに用意しよう

【九州】城が多いわりにマップがせまい。部隊を突出させるとスグに孤立させられるので，戦線を作って押していこう。

◀マップがせまいため，足の遅い鉄砲隊が活躍できるのが特徴

攻略のポイント2

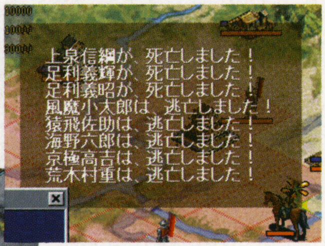
対人戦のカナメとなるのが，外交交渉で結べる「攻守同盟」。これを結んでいると，ほかのプレイヤーには見られずに，同盟に加わっている者たちだけでチャットができるのだ。侵攻先や時期の具体的な打ち合わせに利用しよう。表のチャットでウソをつくのも忘れずに!?

◀相手国を指定してのチャットなら，ほかのプレイヤーには伝わらない

◆◆◆◆◆ 信長Internetあれこれ ◆◆◆◆◆

▲ニセ書状を出したり不法侵入したりして人気が落ちると，書状の色がまっ黄色に。もちろんこんなのを信用できるわけがない

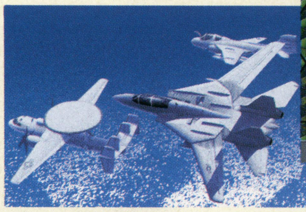
▼こういった歴史イベントもある。復活武将は能力の高い者が多いので，なんとか捕まえて配下にしよう



▲本城が陥落すると国は一気に滅びる。対コンピュータ相手には，とくに有効な戦術だ。しかしこの武将たちはいったい!?

速報！ リアルタイム版大戦略～＋（プラス）インターネット対戦～

「『信長』がインターネットで活躍！」となれば，もちろんこちらも黙っちゃいない。10月号で第1報をお届けした，システムソフトの『リアルタイム版大戦略～＋インターネット対戦～』だが，仕様のさらなるパワーアップを目指しつつ順調に開発が進み，現時点では12月17日の発売を予定しているとのこと。年末に，新たなインターネット対戦の嵐が吹き荒れる……か？


▼おなじみの最新兵器がぞくぞく登場する

▲画面構成や操作系はシリーズの伝統を受け継いでいる

海外ゲーム 冬のトレンドはコレだ!!

新ビデオチップの発表もひと段落し，マイクロソフトからはDirectX6の配布も開始された。あとはそれらを活かしてくれるソフトの登場を待つばかり。新ビデオチップの性能をいかんなく発揮する最新ゲームがコレだ！（文／佐久間亮介）

Sin

『QUAKE2』エンジン搭載の話題作!!

■ビーアンドエー　■Windows95／98　■3Dアクション　■8,800円　■11月12日発売予定
★メーカー問い合わせ先：☎042-525-9501

一人称視点のシューティング・ゲームで，ファンの期待を集めている，いま一番ホットなゲームが本作。『QUAKE2』にもちいられた3D描画エンジンを搭載したことで，DirectXとは異なる，OPEN GL特有の美しいグラフィックを実現。ビデオカード側がOPEN GLのアクセラレーションに対応していれば，丸みを持ったやわらかな映像が高解像度で楽しめる。

▶頭部を撃ち抜けば，簡単に敵キャラを倒すことができる！非常にリアルな描写であろう

プレイヤーの行動が後のフィールドに変化をもたらす!

◀スタート直後、ビルの屋上に設けられている看板を破壊しておくと……

▶落下した看板が、ビルの屋内を破壊する。本作独自の演出方法である

主要なチップを網羅

Voodoo系やRiva系をはじめとする，現在の主要なビデオチップにネイティブで対応しているのも本作の強み。対応外のチップの場合は，画質こそ劣るものの，ソフトウエアでグラフィック処理が行なわれる仕組みになっている。

◀ビデオチップの選択はオプション設定で行なう

マイクロソフト　エイジ・オブ・エンパイア　エクスパンション：ザ・ライズ・オブ・ローマ

『A.O.E（エイジ・オブ・エンパイア）』の拡張パックついに登場

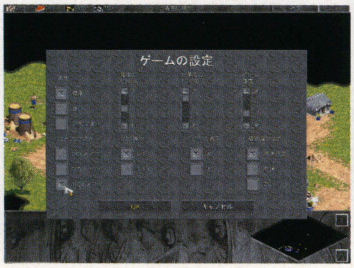
■マイクロソフト　■Windows95／98　■データ集　■オープン価格　■11月13日発売予定
★メーカー問い合わせ先：☎東京03-5454-2300／大阪06-245-6995

世界的な規模でヒットを記録し，昨年末には日本への上陸も果たした『エイジ・オブ・エンパイア』（以下A.O.E）。いまだ熱のさめやらぬファンにとっては，本作の登場は待ちに待ったといったところだろう。ローマをはじめとする4つの文明を新たに追加し，さらに高解像度でのプレイをサポート。この拡張パックにより『A.O.E』はさらなる進化を遂げる。

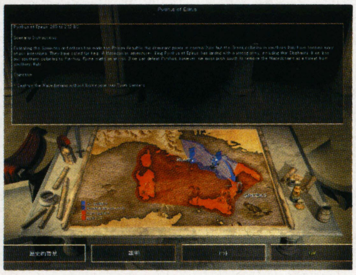
▲新シナリオは初心者にはややむずかしい。開始直後からすばやい操作が要求される

ローマへの道は1日にしてならず

新たに追加された文明はローマ，カルタゴ，パルミュラ，マケドニアの4つ。歴史を変えた数々の事件を再現するキャンペーンだけでなく，ガレー船などの新ユニットも登場。



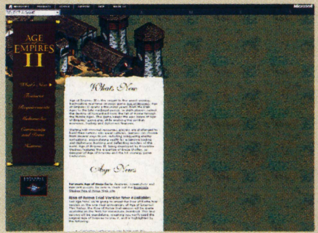
▶スクリーンの大きさは3種類から選ぶことができる



▲大きな流れに沿って遊ぶキャンペーン。製品版はメッセージも日本語に

ファン待望の続編はいつ!?

さて気になる続編『A.O.EII』は，国内でいつ発売されるのだろうか。'98年の第4クォーターに米国にてファイナルリリースが行なわれるらしいことを考えると，国内販売は来春以降になると思われるが？



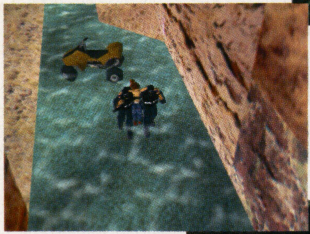
トゥームレイダー3

XGAの高解像度が生むアドベンチャー

■アイドス・インタラクティブ ■Windows95／98 ■3Dアクション ■7,800円 ■12月18日発売予定
★メーカー問い合わせ先:☎052-775-8380

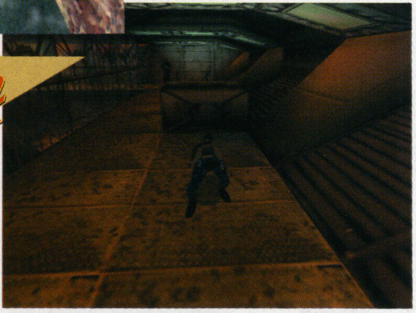
◀颯爽とジープを駆るララ。こういった乗り物の類が，最新作には数多く用意されているという。どんなものが登場するのか楽しみだ

▶インド，ロンドン，南極大陸と，より大きなスケールで展開される物語。これは軍の秘密施設のように思えるが？



◀水の表現が，よりリアルになったのも本作の特徴。水面の反射効果の実現，透明感の向上など，前作以上のクオリティとなっている

死角に隠れ敵に近づく



▶死角となる物陰に隠れるようにして進んでいけば，敵に発見されずにすむ場合もあるぞ

家庭用テレビゲーム機にも移植された人気シリーズの第3弾が早くも登場。XGAと呼ばれる1024×768ドットの高解像度をサポートし，きめこまかいビジュアルを実現している点にまず驚かされることだろう。近年のハードの進歩によって，この冬以降に発売されるゲームソフトでは，こういった高解像度のサポートが当たり前になりつつあるのを実感してもらえるはずだ。

もちろん，シリーズの主人公であるララ（前作までの〝レイラ〟）は健在。解像度の高さゆえに，これまで以上に魅惑的な姿を披露してくれる。しかも，ジープをはじめとした多彩な乗り物を活用し，アクション活劇をくり広げるのだ。また，軍隊の秘密施設といった人工的な建造物がプレイフィールドとして用意されたことで，遺跡のような自然色の強いフィールドが主体だった前作までとは大きく異なった印象を受けることだろう。良質のアクションゲームを求めるのならば迷わず買いの1本だ。

アクションの多彩さは前作以上

壁をよじ登る，床を這い進むなど，前作以上に多くのアクションが可能となった主人公・ララ。これらを使いこなさなくては，ステージ・クリアは不可能だ。

◀おなじみの2丁拳銃は，さらに磨きがかかったぞ

HALF-LIFE 正規輸入版 日本語マニュアル付

ドラマ性を前面に押し出したシューティング！

■ソースネクスト ■Windows95／98 ■3Dアクション ■オープン価格 ■11月下旬発売予定
★メーカー問い合わせ先:☎03-3551-5900

一人称視点のシューティングでは，どうしても敵キャラとの戦闘が前面に押し出され，ジャンプなどのアクションが要求される場面は非常に少ない。だが，この『HALF-LIFE』では戦闘だけではなく，ジャンプやしゃがむといった行動が重要な意味を持つようなステージ構成がなされている。そのため他の作品とは一風変わった内容に仕上がっているのだ。

またストーリー性が非常に強いのも特徴のひとつだろう。スタート直後から敵キャラとの戦闘が開始されるのではなく，物語の導入部にあたるパートをも，自分でキャラクターを操作し，プレイしていかねばならないのである。スタートから地下施設へ到着するまでの展開は，ぜひとも実際に体験してもらいたいところだ。

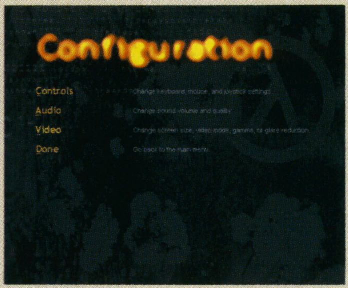
▲導入部では，施設内を地下深くへと潜っていくさまが臨場感たっぷりに描かれる。必見だ

▼実験中の事故により，研究施設は大破。この不気味な生き物たちは何を意味しているのか？

▲これはHazard Course。ジャンプとしゃがみを組み合わせた数々のアクションを練習しよう

Voodoo Bansheeにもネイティブ対応

『Sin』と同様に，グラフィックの描画にOPEN GLと呼ばれる技術を採用した本作。その対応ビデオチップの一覧のなかには，製品が先日発売されたばかりのVoodoo Banshee用のモードもある。Bansheeユーザーはこの最新チップの性能を，本作で存分に堪能できるのだ。



ニード・フォー・スピードIII

ハイクオリティなビジュアルに驚愕しろ

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア　■Windows95／98　■レーシング　■8,800円　■11月13日発売予定
★メーカー問い合わせ先：☎03-5436-6499

圧倒的クオリティのビジュアルを誇るシリーズ最新作。周囲の風景が，リアルタイムに車体へ映りこむさまは，とにかく美しい。また，警察の追っ手を振り切るポリスチェイスなど，ふつうのレースゲームには存在しないであろうゲームモードが多数用意されているのも，本作ならではのおもしろさであろう。

▲これはポリスチェイスモード。無数の警察車両を振り切り，一般道を疾走せよ！

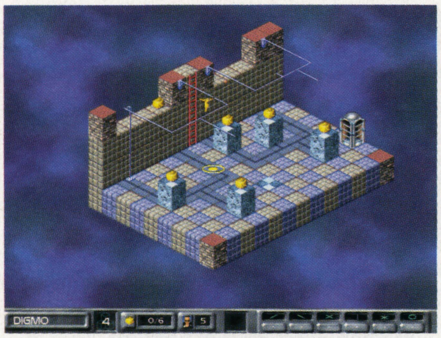
Voodoo2 12Mのパワーを見よ！

Voodooチップにネイティブ対応する本作では，Voodoo2 12Mバイトカードのときのみ，コクピット視点時にボンネットが表示される。Voodooや8Mバイトカードにはないフィーチャーだ。

LODE RUNNER 2

フカン視点で名作が再び甦る！

■ツクダシナジー　■Windows95／98　■アクション　■5,800円　■発売中
★メーカー問い合わせ先：☎03-5272-8955



◀▲基本ルールに変化はなし。金塊をすべて拾い，ゴールから脱出するのだ！

古くからゲームに親しんできた人ならば一度はプレイしたことがあるであろう，アクションパズル・ゲーム『ロードランナー』。本作はあの名作にフカン視点を盛りこみ，3Dパズル・ゲームとして甦らせたものだ。元祖『ロードランナー』から受け継がれた上下左右の4方向移動に，手前と奥という3D的な要素が加わったことで，難易度は非常に高い。162面ものステージをすべてクリアするのは至難のワザだろう。

パンデモニウム2 完全日本語版

光の砦を目指し 幻想的なフィールドを走破しよう

■メディアクエスト　■Windows95／98　■アクション　■7,800円　■11月27日発売予定
★メーカー問い合わせ先：☎03-3222-8639

コインを集めつつ，敵キャラをジャンプでかわしてステージを進んでいく横スクロール・アクション。ゲームの方向性はパソコンよりも家庭用ゲーム機向けといった感じで，老若男女を問わず，幅広い層に楽しめる内容である。

▲場面に合わせて，視点は自動的に変化していくのだ

▼爽快な疾走感が味わえる下り坂は見どころのひとつ

今冬から登場する話題作たち

海外ゲームの話題作はこれだけではない。一人称視点シューティングの注目株『SHOGO』，映画『ロストワールド』を題材にした『Trespasser』などの話題作が米国にて登場予定だ。

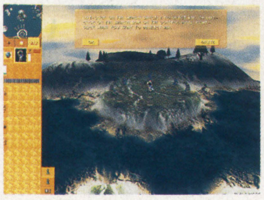
◀▼MONOLITH社や下記のサイトにて体験版が入手できる『SHOGO』

ポピュラス ザ・ビギニング

あの人気シリーズがリアルタイムSLGに！

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア　■Windows95／98　■SLG　■9,800円　■12月18日発売予定
★メーカー問い合わせ先：☎03-5436-6499

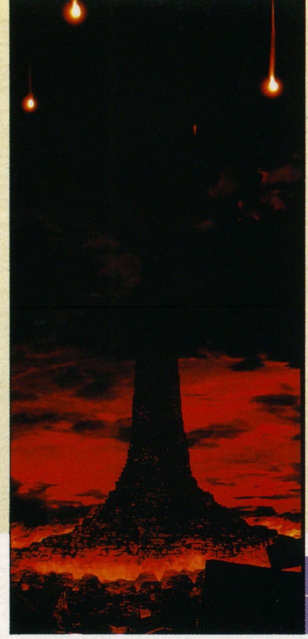
▼チュートリアルで基本的な操作は簡単に覚えられる



▲シャーマンとなって命令を与え，部族を発展させよ

3Dアクセラレータに対応させることで，前作とは比べものにならないほど軽快な動作を実現している。また，今回は部族を率いて他部族をせん滅する，リアルタイムSLG色が前面に押し出されているのも特徴のひとつであろう。

※『SHOGO』体験版入手先……http://www.3dfiles.com/



Falcom Windows News
Welcome to Labyrinth!

「迷宮」という言葉に，なぜか人は魅了される。そこが難攻不落であるほど，多彩なワナに満ちているほど，訪れる冒険者の数も激増する。今回はそんな不思議な魅力を持つ「迷宮探索」の旅に案内しようではないか。　　（文／千歳秋吉）

迷宮と試練をこよなく愛する者たちに捧ぐ

ブランディッシュ4
眠れる神の塔

■日本ファルコム ■Windows95／98
■RPG ■プレミアム版11,800円/通常版9,800円 ■12月11日発売予定
★メーカー問い合わせ先：☎042-527-6501

迷宮探索の達人 ついにWindowsに……

迷宮探索モノを語るうえで欠かせない『ブランディッシュ』シリーズ。今回発売されるのはその第4作目であり，シリーズ初のWindows版となるから期待大だ。

そこで本シリーズ初体験の人のためにカンタンに説明すると，「マウスをもちいて行なう迷宮探索」……カンタンすぎ？

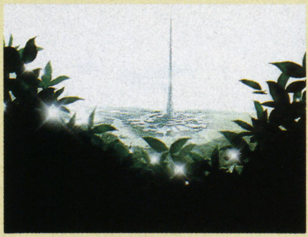
要はマウスをたくみに操作して移動・戦闘・調べるetc……の基本動作からマッピングまでこなし，主人公を"迷宮の奥"ならびに"物語の核心"まで導いていくゲームなのである。

さて『4』の中身だが，基本的な設定や物語の流れは，前作の『VT』（PC-98版で発売）と同様のようだ。「だったら『VT』をやった人は買わなくてもいいじゃないか」というかたもおられるだろうが，その前にまずは聞いておくれ。

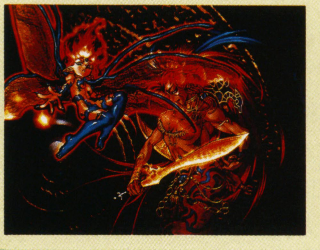
本作では，『VT』では隠しキャラだった「キエン」が最初から使えるほか，ライバル的存在あった「メルメラーダ」も主人公として登場する。また，考古学者という役どころで『VT』に登場していた「ガラハッド」もなんらかの条件を満たすと使用できそうな予感アリ。

主人公の立場が変われば，冒険の中身も変わる。だから経験者も要注目なのだ。

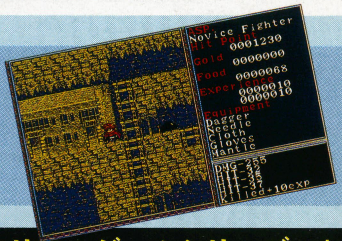
神秘 オープニングCGの世界


◀荘厳な雰囲気に包まれた，神秘と謎の待ち受ける「神の塔」

◀陽炎のごとき揺らめきの向こうに見える，あれはいったい……？


◀塔の要所を守る守護鬼神。「神の怒り」にはふれたくないものだが……

あの『ザナドゥ』が帰ってきた



メモリアルゲームシリーズvol.2
ザナドゥ

■アンバランス
■Windows95／98 ■RPG
■3,980円 ■11月発売予定
★メーカー問い合わせ先：☎03-5283-3664

これぞ真の冒険

過去の栄光を例に出すまでもなく，本作はまぎれもない「RPG界の金字塔」である。だからぜひプレイしてほしい……が，老婆心ながらこれだけは言っておく。"きびしい"世界である。いや脅しじゃなくて。生き抜くことは至難のワザかもしれない。だが，だからこそ征服することに価値がある。いざ，真の冒険の旅へ！

『ブランディッシュ4』：©日本ファルコム
『ザナドゥ』：©1998 NIHON FALCOM Co.　©1998 ITOCHU Corporation

“マウスを転がす”魅力

『ブランディッシュ』シリーズ最大のウリは，なんといっても“マウスによる操作の魅力”であろう。

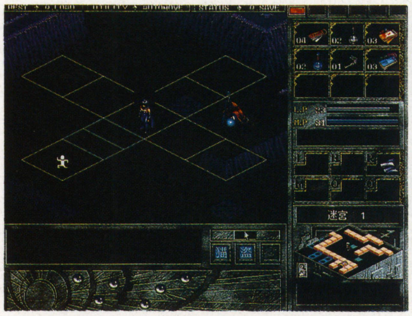
具体的に説明するので，本文下の写真を見てほしい。主人公の周囲を十字のワクが囲んでいるのがわかるだろう。

ここでマウス・カーソルを主人公の正面にあるマスに持ってきてクリックすると「前進」を行なう。その前方のマスなら「ジャンプ」になるのだ。

こんなふうに，すべてのマスが移動において意味を持っているのが本シリーズの特徴。側面なら「方向転換」もしくは「横歩き」，うしろのマスなら「うしろ向き」や「後退」を使いわけられるのだ。

なんて複雑な，と思うかもしれない。だが，偏見を捨てて実際にプレイしてみれば，このシステムがどれほど使い勝手がいいかがわかるはず。

横歩きをもちいての「かわし」や，後退を用いた「誘導」など，本作には“決まればウルトラC！”的なテクニックがたくさん存在する。“操作する快感”に酔いつつ，迷宮物語を味わってほしい。



▲主人公（ここではメルメラーダ）の周囲のワクを適切にクリックすることで探索は進んでいく。ちなみにワクは消すことも可能

神の塔に挑む者たち

ディー

◀孤児院で生活していたが，窃盗が原因で捕まり，相棒モーブとともに神の塔に送られる。盗みやワナの解除が得意。魔法は×

クレール

◀修道院にて暮らす少女。「暁の巫女」に選ばれ，修行のために神の塔へ。魔法能力が高く，条件がそろうと精霊召喚も可能

キエン

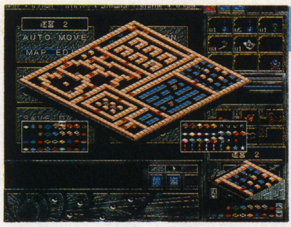
◀記憶を失っており，自分の名前以外の一切を思い出すことができない謎の戦士。戦闘に強く，魔法も使うことが可能

メルメラーダ

◀「妖炎のメルメラーダ」の異名をとる魔女。神の塔に眠ると言われる財宝を目当てにやってきた。優れた魔力を持つ

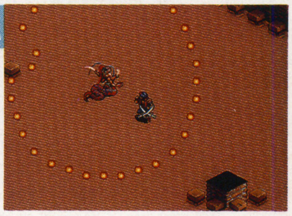
ガラハッド

◀最初は選ぶことができないキャラ。他の主人公でプレイしていると，しばしば登場する考古学者だが，はたしてその正体は？



MAZE

◀本作では迷宮のマッピングを重視。このような画面での書きこみが可能なのだ



BATTLE

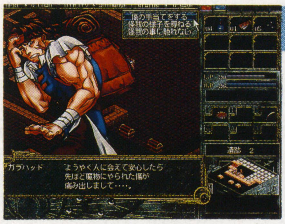
▶敵はさまざまな方法で攻めてくる。たくみなマウスさばきで，反撃に転じよ

TRAP

◀宝箱を開けていると背後から……。神の塔はこのような仕掛けに満ちている

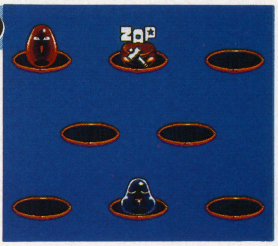
SHOP

▶店でいろんなものを見ているとイベントが発生することも。観察力が大事だ



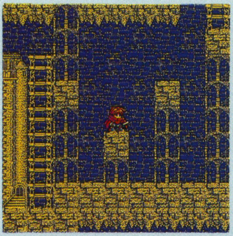
EVENT

◀行動の選択をせまられる場面。選択結果は物語に影響することもある。慎重に

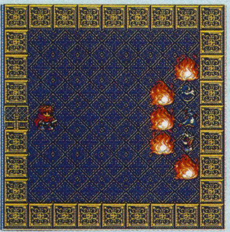


CASINO

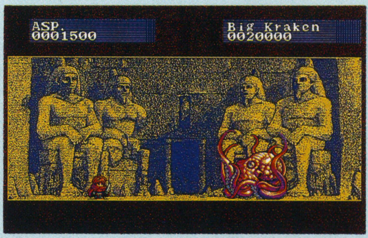
▶「なんじゃこりゃ」と思う人も多かろう。ま，あわてずにひと休み，ひと休み



◀通常マップ。ここから先に進むには……



◀塔の内部。アイテムの総回収を心がけよう



デカキャラも健在

◀塔のなかには巨大モンスターが守る部屋がある。コイツらとのバトルは本作の醍醐味のひとつだ。いざ，突撃！

『ザナドゥ』生き残るための豆知識

①塔内の迷路はマッピンクすべし

説明するまでもないだろう。一方通行や鍵のかかった扉に注意！

②敵は全滅，アイテムは総回収！

これをどうやって達成するかを考えることが，ひとつひとつの面のクリアにつながるだろう。

③「食料」と「鍵」に気をつけよ

レベルが上がると，食料の消費率と，なぜか鍵の値段が上がる。レベルアップのさいは慎重に！

◀戦闘で得られる宝箱の中身を回収することも大切だ

はたらくおじさんを管理せよ!!

建設現場の監督となり，建物をプロデュースする『はなまる工務店』。現場のすみずみまで目を光らせる“監督”という仕事だけに，むずかしそうな印象があるかもしれない。今回は現場監督の仕事について簡単に解説しよう。（文／山田真也）

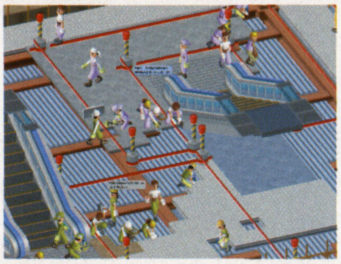
はなまる工務店 〜めざせ!日本一の現場監督

■アートディンク ■Windows95／98
■SLG ■10,800円
■発売中
★メーカー問い合わせ先：☎043-299-7890

現場監督ってどんなひと？

現場監督とは，どのような建物を建設するかを考え，そして現場で実際に設計図どおりに工程が進んでいるかを見守る人。つまり，実際に工事にいそしむ職人たちが，きちんと図面どおり正確に作業をしているかどうかを管理し，指示を出すという，現場の責任者なのだ。

しかし，このゲームでは現場監督が何から何までやる必要はない。作業は職人たちが勝手に手順どおりにやってくれるので，現実とくらべてその負担は軽減されているのだ。このゲーム内で現場監督が関わる仕事は，大きくわけて以下の四つになる。順を追って説明していこう。



◀画面せましと働く職人たち。彼らを管理するのだ

建物はこうやって造っていくのだ

1 契約をむすぶ

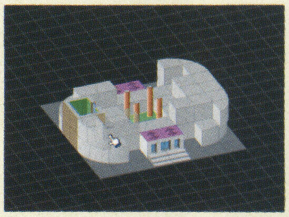
まずは何人かの依頼主から建築依頼を聞き，実現できそうなものを選んで契約する。建物の使用目的や契約料，前払い金，納期などをしっかりと確認してから契約するように。

また，依頼主の希望は当然ながら実現させなければならない。屋上にプールがほしいと言われればプールを作り，足腰が弱いという言葉を聞いたら自動昇降設備を充実させるのだ。目先を利かせて，依頼主が思い描く建物を建造するべし。

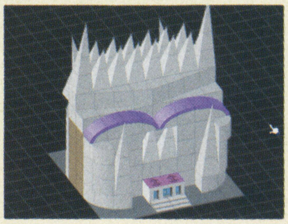
◀依頼詳細ウィンドウで，依頼主の希望を聞くのだ

2 外観を設計する

つぎは設計……と聞くと面倒くさそうだが，図面を書いたり，CADを使ったりするようなことはない。このゲームでは，積み木の要領でブロックを積み重ねる方式を採用しているので，最低限のルールさえ理解すれば，簡単に設計できる。



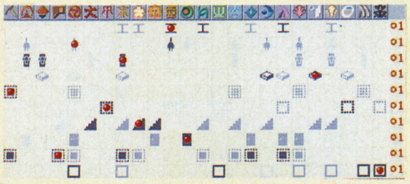
▲文字どおり積み木で遊ぶような感覚で，手軽に設計できる



▼その気になれば，悪の秘密結社の基地だって造れるぞ

3 建設計画を立てる

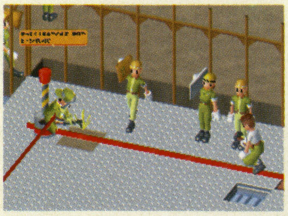
どんな建物を建てるか決めたら，いよいよどの仕事をどの協力会社（職人たちが所属する会社）に発注するか計画を立てる。配管やサッシなど全部で10の工程を，24社ある協力会社のどこか一社にそれぞれ依頼していくのだ。ただし，協力会社にはそれぞれ仕事の得意・不得意，また人件費の高い・安いといった差がある。納期や資金のバランスを考えて決断をくだす必要があるため，神経を使って計画を立てよう。



◀全10工程と24の協力会社との組み合わせを決める。組み合わせを自動的に決めてくれるオートモードもあるぞ

4 建設する

建設計画にもとづき，協力会社がそれぞれに割り当てられた工事を行なう。監督は作業が円滑に進むようキッチリと見守るべし。なお，職人たちが実際に作業をする時間帯は，月曜日の6：00から土曜日の20：50まで。それ以外は休みになる。

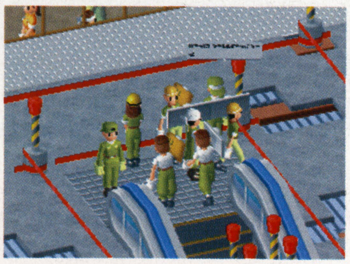


▲赤いテープで作業範囲を区切り，資材を運んだら工事開始だ

▼職人が寝泊まりする休憩所があると，作業が早く進むぞ

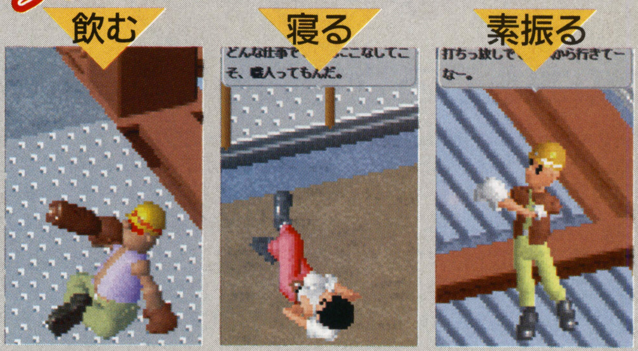
職人たちをサボらせないようにするためには？

いざ工事がはじまれば，作業は基本的に職人まかせになる。職人が仕事でミスを犯すことはないので，とくに仕事ぶりにまで目を光らせる必要はない。だが，現場をずっと野放しにしていると，そのうちサボる職人が目につくようになってくるだろう。これはべつに，職人が仕事したくない病にかかっているワケではない。じつは仕事がしたくてもできない状態にある職人が，ヒマを持てあましているのだ。その原因は，たとえば資材置き場が渋滞しているため資材を取りに行けない，あるいはほかの会社の作業範囲に阻まれて仕事ができない，などさまざま。それを解消するためには，下記の三種の神器を駆使すればOKだ。



◀その作業に関係ない職人は，作業範囲内に入れない

実録!! 建設現場怠慢の実態

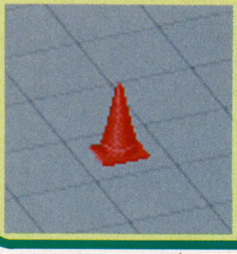


▲雑談や化粧直しくらいはかわいいもので，しまいにゃ通路のド真ん中で寝るわ，仕事中に酒飲むわ，とにかくやりたい放題なのだ

これが職人たちを効率よく働かせる三種の神器だ!!

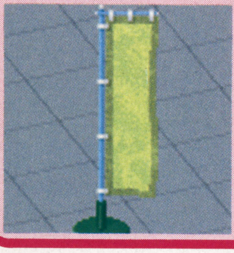
●コーン

パイロンとも呼ばれる，赤い円すい状の物体。これには特定の会社（または工程）に属している職人たちを呼び寄せるという効果がある。つまり，ふたつ以上の作業が同時に行なわれているときに，外壁チームは建物の北側ルート，内装チームは南側のルートといったように，職人が歩く道筋を指定することができるのだ。複数の工程が同時進行しているときに重宝するぞ。



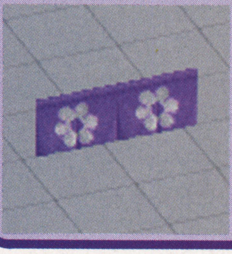
●のぼり

協力会社のマークが入った縦長の旗。これは資材置き場のスミに立てられており，その資材置き場の使用権を表す。つまり，のぼりに描かれたマークの会社以外は資材を持ち出すことができないのだ。資材はどの作業にも必要不可欠なので，ほうっておくと資材置き場は職人たちで大混雑してしまう。臨時資材置き場を設置し，のぼりを活用して職人たちを分散させよう。



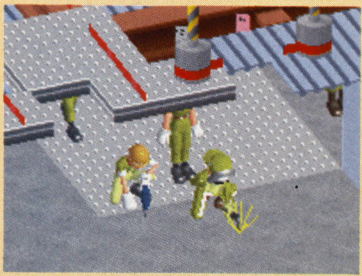
●のれん

出入口によくつるされている布。協力会社のマークが入っており，ゲーム中は昇降設備の出入口に設置されている。これものぼりと同じく，昇降設備の使用権を指定するもの。2階建て以上の建物を建築するさいに片方のエレベーターは3階の配管，もう片方のエレベーターは2階の内装，といったように会社ごとに昇降設備を割り当てて，混雑を防ぐことができるのだ。

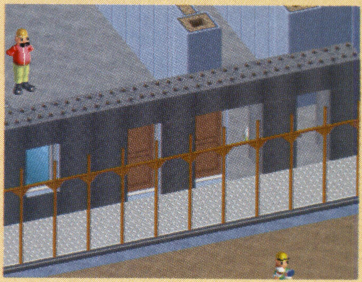


作業は順番かつ同時に進む

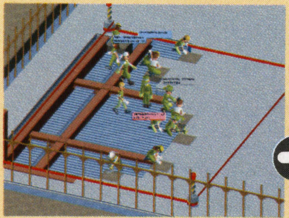
建設作業は，まず鉄骨を組み，配線・配管をしてから床を作って……というふうに，工程をひとつひとつ積み重ねて進んでいく。前の作業が終わらないかぎり，つぎの作業に取りかかることはできないのだが，人員の都合上，前の作業がすべて終わってからつぎの工程に取りかかる……というペースでは納期に間に合わない。そのため，複数の作業が順番に，かつ同時に進行するのだ。



◀天井部分の作業は，すぐ下の階で行なうことになる

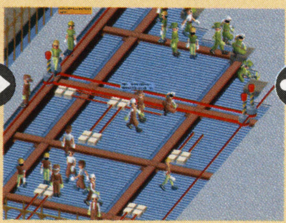


▶工程によっては，順番が関係ないものもあるのだ



▲まず建設用地の一部を区切り，骨組みを組むことからはじまる

▼骨組み終了部分は配管工事に。骨組みチームは別の場所へ



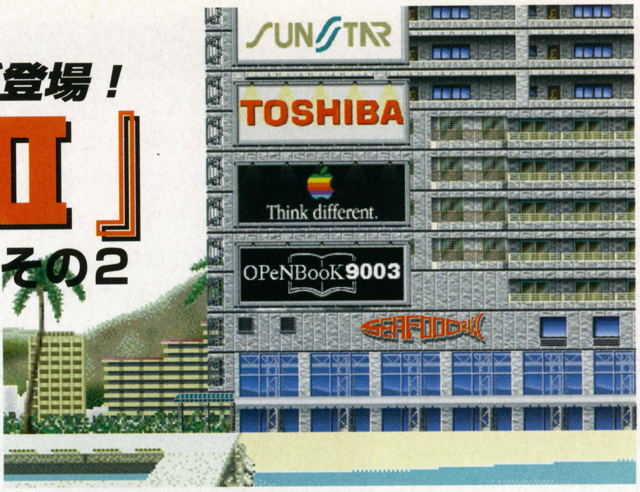
▲配管が終わると床工事に。こうして作業が同時進行していく

PC・Soft Side

これぞシミュレーション・ゲーム
日本が生んだ世界的ゲームの続編が登場！

『ザ・タワーII』

このおもしろさを知ってもらいたいその2



■オープンブック9003 ■PowerMacintosh専用／Windows98/95版 ■SLG ■9,800円 ■MacOS7.5以降/メモリ12MB以上、HDD空き容量40MB以上 Windows98または95/メモリ32MB以上、HDD空き容量50MB以上 ■Mac版発売中／Windows版11月20日発売

いよいよ追加キット「自由の女神」「東京タワー」の発売も決定し，ますます広がるタワーの世界。前回は，タワーの内容と自由度について，簡単に紹介しました。今回は，より高いグレードを目指して実際に建造物に着手してみましょう。**(文／八雲晶)**

最終グレードを目標に「ハワイダイヤモンドヘッド」マップに挑戦！

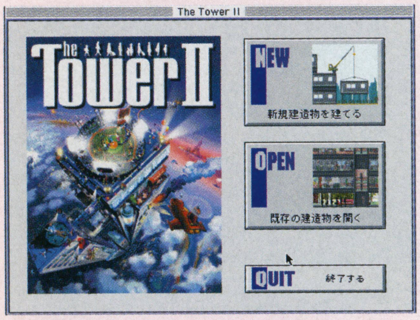
ゲームを始める前に，準備しておくこと。

ゲームをインストールしたら，The Tower IIをはじめる前に，OpeN BooK9003のホームページ[http://www.openbook9003.co.jp]を確認しておきましょう。既にいくつかのアップデータのほか，実在する店舗や映画（中身はパロディです）の追加キットが掲載されています。とくに，アップデータについては，ゲームの進行に重要なものもありますので，必ずダウンロードしておきましょう。

つぎに，アイテムと建築条件の確認を忘れずに

さて，いよいよハワイマップに挑戦です。ハワイの建築条件は，初期資金5千万円，地上45階，地下6階，幅400mです。グレードは4階級ですから，3ツ星のつぎにタワーの称号をもらえるということになります。

ハワイで使えるアイテムは以下のとおり。免税店など観光地らしいアイテムがありますね。中でも船着き場は集客のためにも活用したいところ。海は画面に向かって左側になるので，あとからアイテムをつぶさなくてもいいように，あらかじめ場所を空けておきましょう。



◀建築条件はよーく把握しておくこと

◀ナゼにハワイと言われても困りますが，日本人の定番リゾートということで，何も考えずにLet's Try!

ハワイのアイテム一覧

種別	登場グレード	名前	備考
基本施設	★	フロア	
	★	ロビー	
	★	スカイブリッジ	
移動施設	★	シンプルエレベーター	
	★	サービスエレベーター	
	★	エスカレーター	
	★	階段	
	★★	大型エレベーター	
ビル設備	★	トイレ	
	★	セコムルーム	
	★★	駐車場	
	★★	医療センター	
	★★	変電室	
	★★	ゴミ回収場	
ホテル	★	ホテルフロント	
	★	ツインルーム	
	★	スイートルーム	
	★	メンテナンスルーム	
居住施設	★	コンドミニアム	
レストラン	★	コーヒーショップ	
	★	ハンバーガーショップ	
	★	ステーキハウス	
	★	シーフードレストラン	
	★	ファミリーレストラン	
	★★	寿司屋	
	★★	イタリア料理店	
	★★	日本料理店	
	★★	フランス料理店	
	★★	カクテルバー	
	★★★	フードコート	
ショップ	★	アイスクリームショップ	
	★	フラワーショップ	
	★	レコードショップ	
	★	アロハショップ	
	★	サーフショップ	
	★	たばこ自販機	
	★	ジュース自販機	
	★★	スポーツショップ	
	★★	免税店	
	★★	BCDマート	
	★★	フルーツショップ	
	★★	おもちゃ屋	
	★★★	JOYPOLIS	
都市機能	★★	ロードショー館	
	★★	名画座	
	★★	船着き場	
	★★★	憩いの広場	
外観設備	★	看板	
ファイナル	★★★	大聖堂	

おおまかに建築計画を立ててからスタート。

観光地として美観の問題から，建造物の高さは45階以下と，新宿より低く制限されています。横に広げたいところですが，住人は画面に向かって左からのみ建造物に出入りするため，目的地が奥（右）になるほど歩く距離が増え，ストレスが大きくなってしまいます。また，序盤から中盤にかけては，建てたり壊したりと試行錯誤することが多いので，資金に苦しむことにもなります。

そこで，ホテルの層とコンドミニアムの層を，ハンバーガーのように重ねながら，上に伸ばすことを優先に進めることにしました。

◀上部分は売り出し中のコンドミニアム。ホテルの右下にフロント。3階のホテル部分から，1階ロビーの幅に対して，左側に少し余裕を持たせているのにはワケが…． 来月号で解答

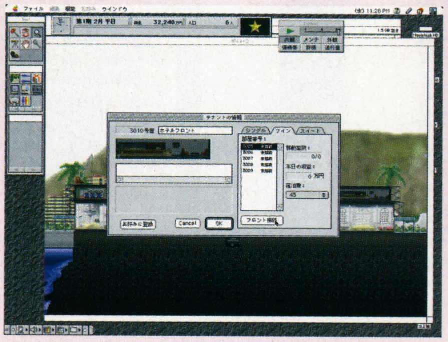
序盤は，ホテルとコンドミニアムで建物を拡張。

コンドミニアムは基本的に建て売りなので，さほど気を使う必要はありません。入居すれば即資金となりますので，序盤の資金源として大いに活用しましょう。万が一，住人が出ていくことになると，購入資金を全額返済しなければなりません。評判が悪いときは，通行量や騒音などをチェックしてください。

ホテルの経営には，フロントとメンテナンスルームが必要です。フロントと部屋の位置関係を考えないと，移動にストレスはたまりますし，チェックアウトの時間帯はフロントが混雑してしまいます。おおよその目安としては，部屋80に対してフロント1くらいの割合です。

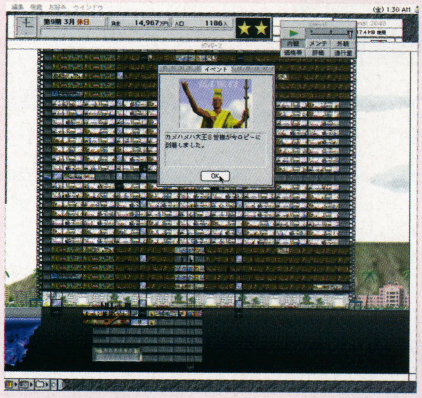
メンテナンスルームも，部屋20につきメンテナンスルーム1くらい用意しないと，ベッドメイクが間に合わずに，ゴキブリが発生しやすくなります。発生してしまうと，取り壊してしまうしかありませんので要注意。

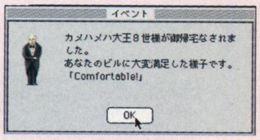
また，スイートルームは必須です。VIPが来てくれないと，星が上げられません。ここは観光地ですから，思い切ってツインと同じ面積くらい，スイートルームを配置してみてはいかがでしょうか？ 1人めのVIPが満足して帰ってくれると，2ツ星へとグレードアップです。



▲フロントからの部屋を管理するか設定する

▲こうなると，かなりの出費。トホホ





▲▶VIPは実在の人物もいます。カメハメハ大王８世は，満足してくれたようです

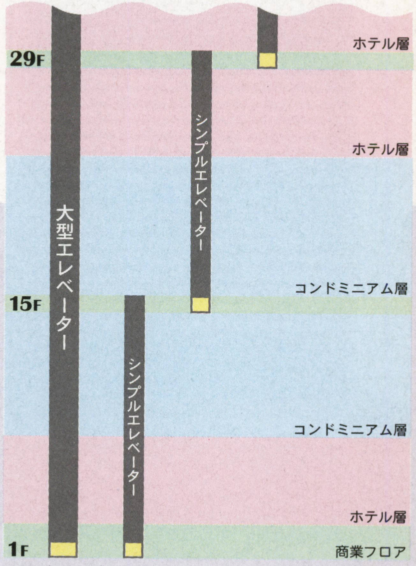
エレベータで建造物内の交通整理

部屋を建てたら，エレベータを接続（そのフロアに停止するようにすること）しましょう。上に伸びるほど，移動手段であるエレベータの配置が，ストレスに大きく影響してきます。

住人のストレスを軽減するには，待たせないことが何よりも重要です。どの場所からどこに移動しても，最小の乗り換えですむように設計すれば，それだけ人がスムーズに流れるということです。

そこで今回は，最大限に伸ばしたシンプルなエレベータの両端に，大型エレベータが接続できるような形をとってみました。

乗り継ぎのフロアは，人の往来が激しくなります。集客が期待できるので，商業アイテムを集中させてみましょう。



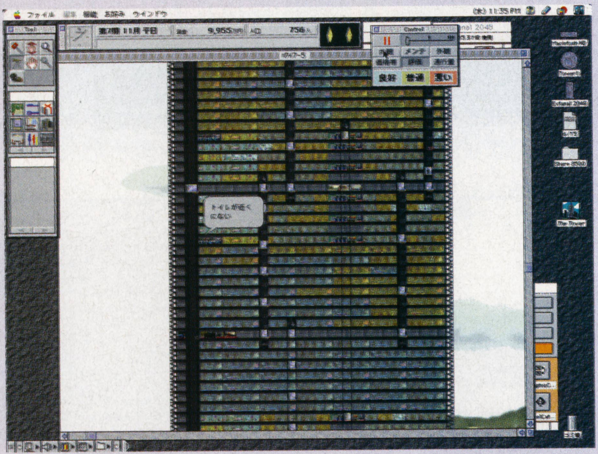
▲あくまでも一例として，このような設計で実践！

設備アイテムは適当に散らして配置

2ツ星になると，急に忙しくなります。最初に苦情がくるのはトイレ。飲食店の集中するフロアには，最低三つくらい用意しないと，なかなか苦情が治まってくれません。

つぎに医療センター。冬になると必ずといっていいほど風邪が流行りますが，トイレほど強い要求はでません。乗り継ぎの各フロアにでも設置すれば大丈夫です。ただし，"医療フロア"などといって，一つのフロアに医療センターを並べて集中させないこと。住人の移動を考えたうえで，適当な間隔を置いて分散させなければ，「遠い」と感じる住人のストレスは増すばかりです。

セコムルームは，爆弾捜索や消火活動に活躍します。時間との勝負になりますから，病院よりも多めに設置したほうがよさそうです。これもやはり，間隔を置いて分散させないと，現場への移動が遅れてしまいます。



▲トイレを要求する住人

▲風邪が蔓延。早めに処置しないと病人だらけに

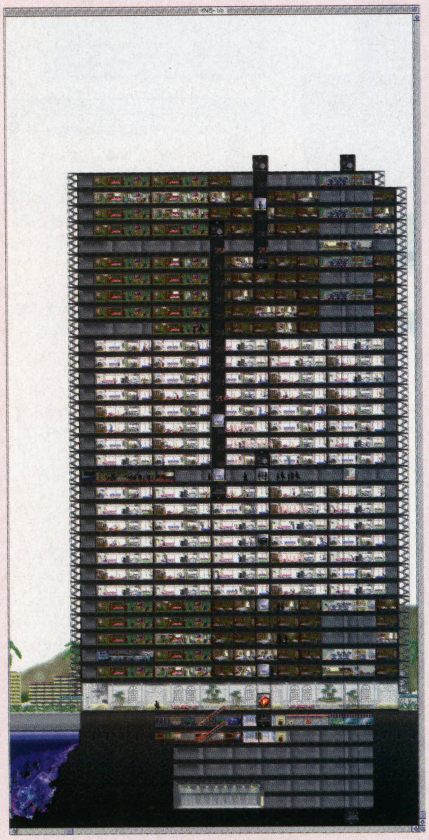
中盤からは資金源と人口の確保を！

序盤は，コンドミニアムで資金を稼ぎ，ホテルを拡張するといった形で大きくしていきました。建造物も，ある程度の大きさに成長していますから，ホテルとコンドミニアムのハンバーガーは終わりです。最上階付近は商業アイテムとファイナル・アイテムのスペースにしておきましょう。

中盤からの収入源としては，外に掲げる看板を活用します。広告は，実在企業や製品についてのものばかり。掲載期間は1年間ですが，期間を超えると自動的に「広告募集中」となってしまいます。何もアナウンスはありませんから，更新時期を忘れないようにしましょう。

また，映画館を建てた場合も，客の入りをみて，まめに映画を更新する必要があります。これは儲けというより，人口確保のためです。したがって，ビンボーなときには，あまりオススメできるアイテムではありません。

ある程度の人口になったら，自動販売機が収入源としてオススメです。維持費不要で消費電力が1にもかかわらず，抜群の収益率を誇ります。



▲5年めに入った建造物のようす

▲外部を見ると，広告だらけ（笑）

やがて訪れる別のVIPが満足して帰ったら，3ツ星にグレードアップできます。ここまで来たら，残る行程はわずか。確実に人口を増やしつつ最上階まで拡張して，ファイナルアイテムを設置すれば，いよいよ最終グレード達成です。

次回は，火災やテロなどのイベント対策を中心に，最終グレードを目指します。

※このゲームに関する問い合わせ先：オープンブック9003（株）（☎03-5447-6434）

読者の要望に応える！
PCゲームこれが知りたい！

Win95／98版 **パソコンのすごさがわかる！**

Final Fantasy VII 超短期解説 最終回

Silpheed☆

パソコン版のFinal Fantasy VII（以下FF7）を紹介してきましたが，最終回は，FF7のストーリー自体について書いてみたいと思います。ネタバレを多く含むので，ゲームをまだやっていない人は読まないほうがいいでしょう。逆に，最後までやってみたけどいまいちピンと来なかった，納得いかなかったという人は，ぜひおつきあいください。

そもそも何が目的なのか？

ゲームは，アバランチ対神羅カンパニーという構図から始まり，クラウドのアバランチへの参加，セフィロスの出現，そしてクラウドたち対セフィロスという構図に移り変わっていきます。

絶大な強さを誇り，パーティの前に立ちはだかるセフィロスの出生の秘密が明らかになるにつれ（画面1），クラウド自身のそれもわかってきます。プレイヤーがクラウドに感情移入していればいるほど，ここで違和感を感じるのではないでしょうか。クラウド自身，彼の周りの環境などが，本当はまったく別のものだったとわかるのですから。

セフィロスの作り出した「メテオ」を，星が自分自身を守るための兵器「ウェポン」（画面2）を破壊するため，クラウドたちと神羅は奔走します。

メテオは，どんなに強力な物理的攻撃でも破壊できません。「メテオ」と「ホーリー」は相反する関係にあり，メテオを止めるにはホーリーを唱えなければいけません（画面3）。ところが，ホーリーのマテリアを持つエアリスは，物語の中盤で，クラウドたちの目の前でセフィロスにあっけなく殺されてしまいます。

つまり，パーティの目的は，「セフィロスを倒してホーリーを発動させる」，セフィロスの目的は「メテオを星に落とす」と考えられます。

《画面3》ホーリーはメテオと反対の効果を持つ。この文章，「Holy has the opposite effect.」のほうがいいのでは？

何も明かさないエンディング

セフィロスを倒し，パーティはミッドガルに向かいます（画面4～6）。メテオがまさに落ちるというときに，ホーリーが発動しそれをくいとめますが（画面3），メテオの勢いが強く，徐々に押されていきます。そのとき，ライフストリーム（Lifestream）が星からわきだし（画面7），ホーリーに一斉に集まります（画面8～9）。そして，ホーリーの光が強く，白くなり，爆発します（画面10～12）。

場面は変わって，レッドXIIIが子供（?）を連れて疾走しています。崖の上で風景が大写しになると，緑に包まれたミッドガルがそこにあります（画面13）。

これで終わりです。

ホーリーが発動した後，クラウドたちはどうなったのでしょうか。

わかることは，星はまだ健在ということだけです。彼らは星を救ったのは事実でしょう。ですが，FF7のエンディングは，それだけしか見せてくれません。クラウドやティファ，バレットたち，ミッドガルの住人がどうなったか，まったくわかりません。「なんだこれは!?」と面食らった人も多いでしょう。

《画面1》業火の中のセフィロスは，何を思うのだろうか

《画面2》ウェポンは星が自身を守るための兵器で，複数存在する

《画面4》「彼女にそこで会えると思う（直訳）」……「彼女」は当然エアリス

《画面5》このティファの優しい表情にはぐっと来た人も多いのでは？

ストーリーを整理して考えてみる

面食らって投げるのもプレイヤーの選択の一つですが，ここで少し，ストーリーについて考えてみましょう。

結局，クラウドたちとセフィロスの目的は一緒だったのではないでしょうか。

人類は，星のエネルギー（魔晄エネルギー）を使って生活しています。星にとって，魔晄エネルギーを吸い取られることは滅亡を意味し，人類の生存自体が星を滅ぼす存在です。

自分たちは生き，星を救うということは背反する事象です。しかし，セフィロスほど極端な発想をせずとも星を救う方法はあると考えていたならば，クラウドたちの立場からすれば不自然ではなくなります。しかも，星はライフストリームでメテオを拒否したのです。

星はクラウドたちの方法を選んだのでしょうか？

エアリスはなぜ死ななければいけなかったのか？

エアリスは古代種（Ancient）と呼ばれるものの生き残りで，母親から受け継いだホーリーのマテリアを持っていました。結果的に，ホーリーは発動しました。どうしてエアリスは死ななければならなかったのでしょうか（画面14）。ホーリーは誰が発動させたのでしょうか（画面15）。

マテリアは，装備するとその「キャラクター」が魔法を唱えられるアイテムです。メテオもセフィロスが出したもので

《画面6》「ええ，会いにいきましょう，エアリスに（意訳）」……頭の中で日本語を選んで読んでみよう

《画面7》ライフストリームが星からわきだす！　星がメテオを拒否することに大きな意味がある

《画面8》「何が」来たのか？　キャラの表情が非常によくできている。口の位置がポイント

す。エアリスが途中までホーリーを唱えて死んだとしても，その後，星が発動させたと考えるのは「ご都合主義」といわれても仕方ないような気がします。逆に，マテリア自体星が創り出したものだから，星がホーリーを唱えてもおかしくないと考えることもできます。

もっとネガティブな考えかたをすれば，古代種の生き残りはホーリーのマテリアを守る，もしくは唱えるだけの役割で，たまたまエアリスがその番だったともいえます。星を救うための，星の「道具」という考えかたです。クラウドやバレットもその中に含まれると考えることもできます。

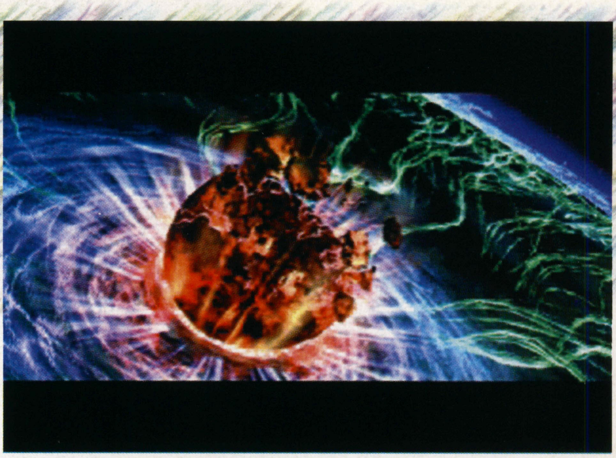
想像のススメ

こうやって「考える」こともゲームを楽しむうえでの一要素ではないでしょうか。ゲームから得られる情報だけで遊び，エンディングがハッピーだったら一安心，納得いかなかったらポイというのでは，能動的，受動的という差はあれ，小さい子供が宿題を途中で投げてふてくされるのとレベル的には変わりません。

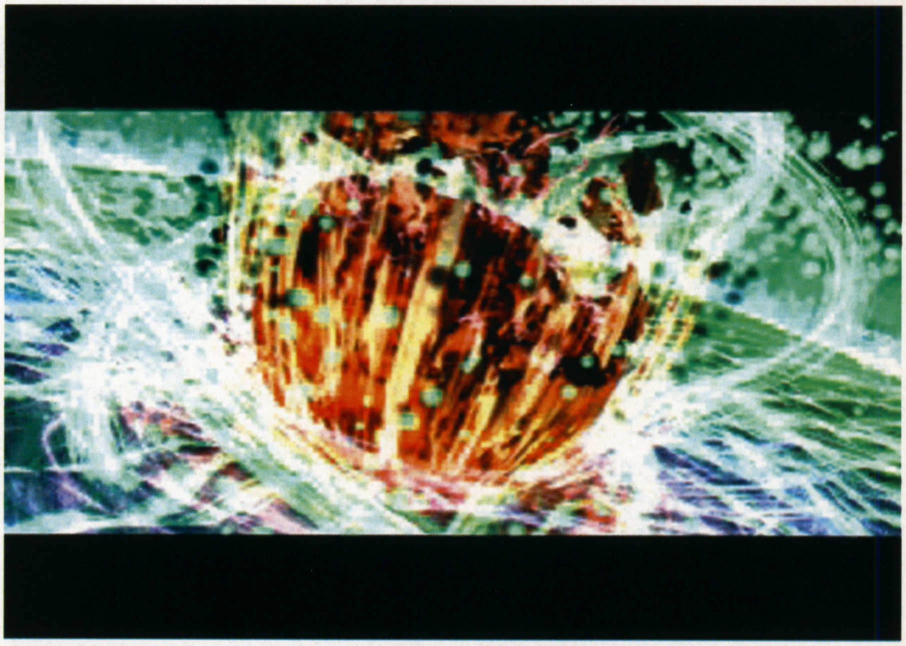
FF7はビジュアル（視覚）的な演出が話題になりましたが，「目に見えない演出」に注目すべき点が多いと思います。とくに，キャラクターの状況，世界観，そして話の終わりかたには，いい意味で「想像できる余地」があります。

ゲームを楽しむ方法の一つとして，ちょっと想像力を働かせ，それがおもしろかったらめいっぱい考えてみることをおすすめします。

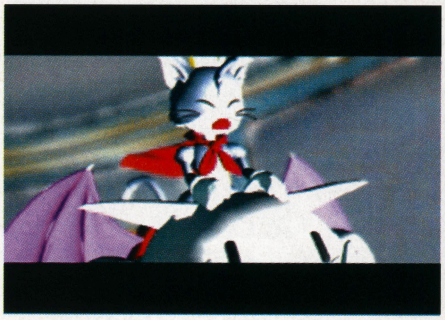
ご意見・ご感想などありましたら編集部までお寄せください。



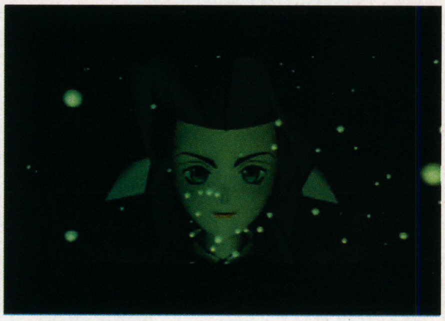
《画面9》ホーリーにライフストリームが星中から集まってきて……



《画面10》メテオを圧倒する！この場面はなかなか迫力があるゾ



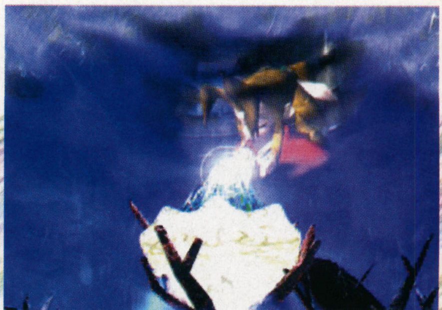
《画面11》ホーリーの白い光に包まれるパーティ



《画面12》オープニングの1シーンとは表情がちがうことに注目

《画面13》緑の自然に包まれたミッドガル。ビジュアル的演出はさすが

《画面14》微笑むセフィロス。「ぶっ殺ス！」と叫んだ人は素直に手を挙げよう…はーい（涙）



《画面15》死んだエアリスがホーリーを唱えたと考えるか？

Basic Magazine

パソコン・ソフト

Selection

新作情報から
編集部オススメの
良作まで

エジプト～ファラオの謎 日本語版

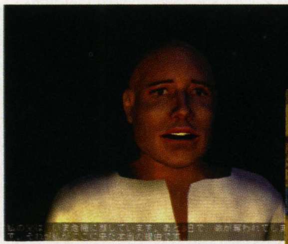
■電子メディアサービス ■Windows95/98
■AVG ■7,800円 ■11月27日発売予定
★メーカー問い合わせ先：☎03-5449-3181

舞台は古代のエジプト世界 マウスを片手に謎解きに挑め！

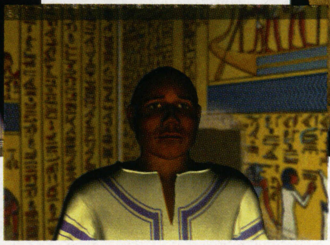
エジプトと言えば，世界最古の文明発祥の地として知られるが，その古代文化についてはまだまだ謎が多い。そのため，数々のウワサが飛びかい，ミイラ男やファラオの呪いといった多くの逸話(いつわ)を生みだしたのは有名な話だ。映画やゲームなどエンターテイメントの世界では，おもしろさを追求した結果，それらのゴシップを取り入れた作品が数多く存在するワケだが，この『エジプト～ファラオの謎』は，古代エジプトの世界を史実に忠実に再現しているのが大きな特徴と言える。

まず注目なのは，その徹底した世界観。古代エジプト人の日常を，社会的，政治的，宗教的な面において史実どおりに再現するため，ルーブル美術館のエジプト学者に監修を依頼したというのだから，そのこだわりはハンパじゃない。しかも，古代エジプトに関するデータベースを収録し，ゲーム中には登場しない情報も閲覧(えつらん)できるといった，歴史ファンにはうれしいオマケ要素も盛りこまれている。

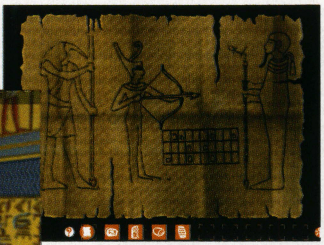
ストーリーは，神聖なファラオの墓を荒らした疑いで捕まった父親の汚名を晴らすため，主人公ラモセーが，さまざまな謎を解いて真犯人をつきとめるというもの。前述のようにリアルなエジプト世界を舞台とすることで，臨場感が高まっているのも魅力のひとつだ。カンジンのゲーム・システムは，フランスのクリオ社が得意とする3Dアドベンチャー方式を採用。マウス・カーソルを動かすことで画面をグリグリまわしてあたりを探索し，カーソルに反応する部分をクリックして情報やアイテムを入手するという簡単なもの。複雑な操作法は苦手という人にもオススメなのだ。　（文／曳地哲司）



▲父親を救うため，真犯人探しに挑むラモセー。与えられた期間はわずか3日……

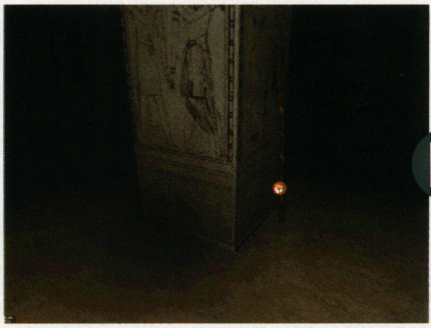


▼マメに話しかけていれば，重要な情報を得られることもあるぞ



▲旅のはじめに受け取る手紙には，重要な秘密が隠されているらしいのだが

アイテムを使って難関を突破せよ！



▲探索の途中で発見したアイテムは，どれも重要なものばかり。この，一見役に立ちそうにない杖も，ゲットしておくのが吉！

▲重要そうなアイテムの上に陣取る蛇。さっきの杖を使えば，安全にアイテムを手に入れられるのだ。ちなみに素手でも戦えるが……

史実に基づくデータベースも必見だ

数々の歴史的遺産を保存するルーブル美術館の協力により，古代エジプトに関する資料を写真入りで紹介するデータベースほか，本編で登場する街や遺跡を自由に散策するリファレンスモードを搭載。とくに前者には，めったに見ることができない貴重な写真が収録されており，資料的価値も高い。

◀本編に登場したいろんな場所を，お散歩気分で歩きまわろう

▶エジプトの歴史を知るうえで重要な品の写真も。資料としても十分使えるレベルだ

電子の精霊ちびっと

■バンプレスト ■Windows95/98
■アクセサリー ■3,800円(予価)
■12月4日発売予定
★メーカー問い合わせ先：☎03-3847-6320

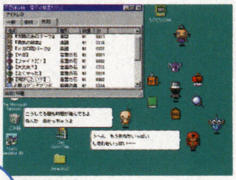
パソコン内に広がる世界をちっちゃな精霊が大冒険！

もし，自分のパソコンのなかに大陸や島を持った別世界が存在し，いろんな住人たちが暮らしていたら――そう想像してみるだけでも楽しいけれど，実際にそんな世界を自由に冒険し，そこで見聞きしたことを教えてくれるのが電子の国の精霊「ちびっと」なのだ。

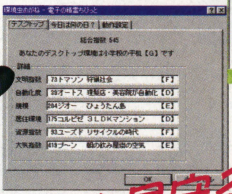
「火・水・土・風・心・物・光・闇」の8属性からなる「素材」を選んで合成させると誕生するちびっとたち。どんな姿・性格の精霊が生まれるか，素材の組み合わせをいろいろ試してみてもいいし，デスクトップ上を動きまわる彼らとコミュニケーションをとり，パラメータを変化させるのも育てゲーのようで楽しい。

しかし何よりおもしろいのが電子世界の探索だ。デスクトップの象徴「宝捜しの草原」で見つかる「宝」って何のこと？ MS-DOSの象徴「楔(くさび)文字の古代遺跡」に刻まれた電子世界の過去とは？ 自分のパソコンが題材なだけに元ネタ探しも笑えるし，冒険中の精霊がよこすメールにも想像力をかきたてられる。これだけ楽しめて，この値段は買い！（文／大野優子）

▶いよいよワールドマップへ。危険度や属性もチェックし、旅に出す精霊を選ぶ


◀自分のファイルを食べさせることもできる。どんな味なの？

◀何してるのかな、ケガはないかな……。旅先から届くメールにはドキドキ


▼デスクトップ環境は「小学校の平机」……なんだそりゃ

▲▶素材の組み合わせによって外見も性格もまったく異なる精霊がこんなに。いろんな動作や表情を見せる

▶みやげを持って無事帰還。レベルも上がったよ

子を見守る母の気持ちで…

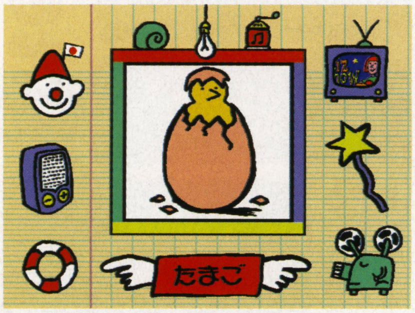
ポムダピワールド vol.2「なかにはいっているものなーんだ?」

■メディアファクトリー
■ハイブリッド(Windows95/98&Macintosh)
■教育 ■3,980円 ■発売中
★メーカー問い合わせ先：☎03-5469-4728

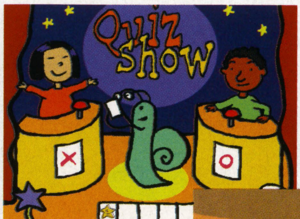
ふつうの「教育」ソフトとはひと味ちがったあったかさが

手作りの雰囲気を持つ『ポムダピワールド』シリーズは，もともとフランスの絵本。この『vol.2』では「なかに何か入っているもの」14個を取りあげ，ムービーなどで説明しているが，「正解」を教えこむよりも自由に試して発見させるような場面が多く，大人でも目を開かされるような新鮮さに満ちている。また，画面のかわいらしさに目がいきがちだが，忘れちゃならないのは音の良さ。BGMはもとより，ナレーションのお姉さんの声が何とも暖かくって，全体の雰囲気にピッタリなのだ(5か国語対応だけど，やっぱり日本語の声が良い)。

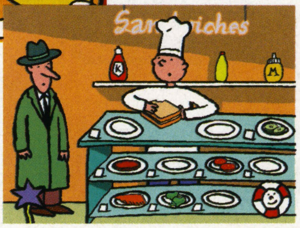
ところで「ポムダピ（Pomme d'Api)」って何？ 調べると，半分赤くて半分白い小リンゴのことだそうな。ものごと，よ～く見たら新しい発見があるよ，という意味なんだろうか。（文／大野優子）



▲絵本仕立ての画面はフランスのイラストレーター，クロード・ドラフォスの手による



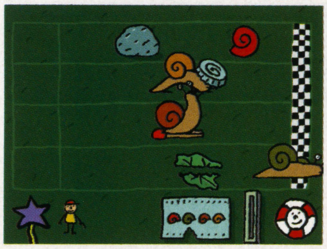
◀内容をおさらいするクイズショー。カンタンすぎるっ，ていう人は英語やフランス語でチャレンジしてみる？

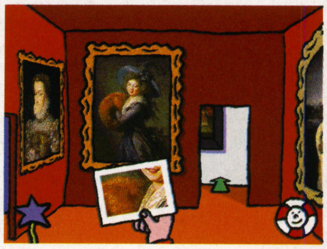


▶注文どおりのサンドイッチを作ろう。中身をまちがえても「これもおいしいよね」って言ってくれるのだ

「なかにはいるもの」っていろいろあるのね

▶切手の絵柄でまちがい探し。外国のいろんな切手が登場する


◀かたつむりの競走。誰が1位になるかを当てるんだけど結構むずかしい


▶「びじゅつかん」編のミニゲームでは実在する世界の名画にふれられる

PC·Soft Side

このロゴで
ピン！ときたら
セガマニア！？

セガメモリアルセレクション

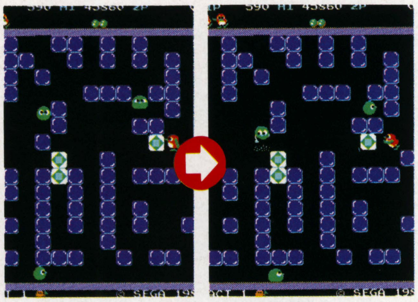
■セガ　■Windows95／98
■オムニバス　■5,800円
■発売中
★メーカー問い合わせ先：☎047-380-6441

ここでお送りするのは，先月発売された『セガメモリアルコレクション』のプレイ体験記。スノービーが，にゃんにゃんが，コバビーチが，パソコン上で暴れまわる。ただキーボードで『ペンゴ』や『フリッキー』ならまだしも『ファンタジーゾーン』はキツい。要ジョイスティックだな。　（文／片平鍾瀛）

ペンゴ

スノービーを全滅させれば面クリア。これだけなのになぜかむずかしい。ダイヤモンドブロックを三つならべ，ボーナスをもらおうとする欲深さがあるからか。押すと止まらぬブロックを押して壊して壁揺らし。そんな殺伐とした心をいやす，クリアデモの「よろこびの歌」に合わせたペンゴたちの踊り。か，かわゆいの。

▼よっしゃ！そろった!!　と思った瞬間，スノービーがアイスブロックを……キー!!



フリッキー

ひよこ回収ゲーム。はじめてゲームにふれる人なら，ぴよぴよと鳴くぴよぴよをなんとなく回収するのもいい。ひた走るグラサンぴよぴよを追いかけまわすのもいい。これだけでも楽しいけれど，最高のタイムボーナスを獲得するためのパターンを作りはじめると止まらなくなる。

20秒。この時間内にクリアすれば2万点ボーナスなのだが，この20秒が短い。ラウンド10あたりまではアドリブでも可能。でも，ぴよぴよの列が長くなると，わずかなパターンのズレでにゃんにゃん（敵）に列を切られるんだよねぇ。

まてまて～

ファンタジーゾーン

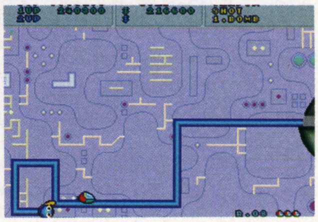
正確に言うと，これはサターン版からの移植だ。トレースデータの保存場所が増え，一度に三つのデータをセーブできるほかは，1面BGM「OPA―OPA！」のボーカル・アレンジ「ネーネーどうして？」，武器時間制限なし，アイテムの値段の固定などの隠しオプションまで同様である。

さて，これらの機能を駆使して，夢のカウンターストップ（99,999,990点）トレースデータを作成してみたところ，所要時間22分30秒，ラウンド16（2周クリア）で達成。その容量は少なく65.8キロバイト。自分のプレイを劣化なく永久保存できるのがウレシイ。ぐふふ，これで2ボスのボランダにヘビーボム×2とか，5ボスのポッポーズの前2列をヘビーボム×2で一掃！といったプレイを保存できる。あぁ，そんな挑戦をしていたら『ファンタジーゾーン2』もプレイしたくなった。なんて罪作りなゲームなんだ。

◀最終面での買い物。私はいつでも最高の品を求める（←オイ）

▶台風の目に入って，ふ～。さぁ，ワイドショットで攻撃だ！

こ～んな仕様（？）も残っているのだ（涙）



◀▶こう動けば，千ゴールドでクリアできる。じゃあ百ゴールドでは？

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

PC★Soft

『トゥームレイダーⅢ』『ニード・フォー・スピードⅢ』など，海外産ゲームが多数を占めている。国産では，『偽典・女神転生』『ザ・タワーⅡ』あたりが注目作。過去の作品を廉価で再販売するというタイトルも多いが，ユーザーにとってはありがたい傾向だろう。

New Release Title

パソコン・ソフト今月の新作

ゲームソフト

PC★Soft New Release Title

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

ズンビーニ　ハイブリッド版

11/3　■インタープログ　■パズル　■6,800円　■CD-ROM

［海外から移植］'96年に発売された同名パズルゲームのハイブリッド版。とらわれたズンビーニ人を救うべく，12種類の難解なパズルに挑戦する。壁紙やセーバー，ミニゲームなどを追加収録。

Win95/98

金田一少年の事件簿 ～悲報島　新たなる惨劇

11/6　■システムソフト21　■AVG　■8,800円　■CD-ROM

［プレイステーションから移植］週刊少年マガジン連載中の同名漫画をもとにした推理AVG。『秘宝島殺人事件』の後日談として，主人公の金田一　一が秘宝島で起こった新たな殺人事件に挑む。

Win95/98

FIFA WORLD CUP98 －フランス98総集編－

11/6　■エレクトロニック・アーツ・スクウェア　■サッカー　■8,800円　■CD-ROM

［海外から移植］全選手が実名で登場するFIFA公認サッカー。『FIFA Road to WORLD CUP98』のシステムを継承，日程やスタジアムなどはワールドカップ・フランス大会を再現している。

Win95/98

GAME LAND　GALASTAR'98 ～インベーダーを撃ち落とせ!!

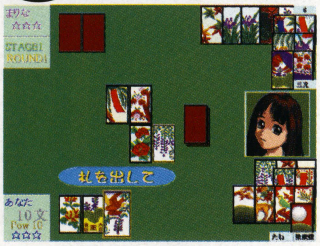
11/6　■エム・エス・ディ・ジャパン　■シューティング　■980円　■CD-ROM

低価格シリーズ「GAME LAND」の最新作。固定画面による，なつかしい雰囲気のシューティングが楽しめる。パワーアップやボス，ボーナス・ステージなど，現代的な要素も取り入れられている。

Win95/98

GAME LAND　こいこい大作戦MJ ～本格的対戦花札！

11/6　■エム・エス・ディ・ジャパン　■花札　■980円　■CD-ROM



こいこいが楽しめる花札ゲーム。通常モードのほかに，「作戦」と呼ばれる技を駆使して勝ち抜き戦に挑むモードを収録している。捨てる札の判定や上がり札などを自動的に表示する親切設計。

Win95/98

GAME LAND　SHARKY ～めざせ10連鎖！落ちものパズルの決定版！

11/6　■エム・エス・ディ・ジャパン　■アクションパズル　■980円　■CD-ROM

3タイトル同時発売される低価格シリーズ最新作のうちの1作。三つまとめて落ちてくるコマを積みかさねて，同じコマを縦か横に四つ以上ならべて消していく。連鎖すれば高得点を獲得できる。

Win95/98

インクレディブルマシーン3

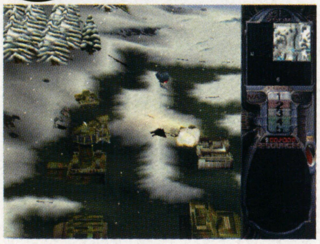
11/6　■サイベル　■パズル　■3,980円　■CD-ROM

［海外から移植］同名人気パズルゲームの低価格版。ブービートラップの要領で仕掛けを組みあげてマシンを作り，各面の目的を達成していく。2人対戦やオリジナル・パズルの作成などが可能。

Win95/98

ウォーゲーム完全日本語版

11/6　■ズー　■SLG　■7,200円　■CD-ROM

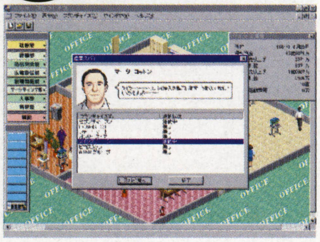


［海外から移植］過去にヒットした同名映画の20年後の世界を舞台に，北米軍と戦争防止コンピュータが戦うリアルタイムSLG。敵の建造物を占領・ハッキングすることで，資金や情報を奪取する。

Win95/98

コンビニチェーン・Darkside

11/12　■龍［RON］　■SLG　■6,800円　■CD-ROM



日本一のコンビニ・チェーンとなるべく，表の顔と裏の顔を使いわけて会社を成長させる経営SLG。自社店舗をうまく運営しつつ，妨害工作や商品の独占契約などをでライバル店をツブしていく。

Win95/98

創世紀1602 ～Creation of the New World

11/13　■ズー　■SLG　■9,800円　■CD-ROM

［海外から移植］大航海時代を舞台にしたSLG。島を開拓して羊毛や小麦などを生産し，その材料と技術により製品を生みだして，自国の文化を築いていく。他国と貿易したり，戦争することも可能。

Win95/98

ニード・フォー・スピードⅢ

11/13　■エレクトロニック・アーツ・スクウェア　■レーシング　■8,800円　■CD-ROM

［海外から移植］実在のスポーツカーが公道レースを展開するドライブSLGの最新作。'98年度の最新マシンを再現しているほか，パトカーと高速チェイスを演じるHOT PURSUITモードを追加。

Win95/98

マイクロソフト ピンボールアーケード

11/13 ■マイクロソフト ■ピンボール ■オープン価格 ■CD-ROM

［海外から移植］『ホーンテッド・ハウス』など，ゴットリーブ社製のピンボール7機種を再現したシミュレータ。'31年に発売されたものから'90年代に人気を得たものまで，幅広く収録している。

Win95/98

マイクロソフト コンバットフライトシミュレーター

11/13 ■マイクロソフト ■フライトSLG ■オープン価格 ■CD-ROM

［海外から移植］同社発売のフライト・シミュレータに空中戦の要素を導入したSLG。第二次世界大戦のヨーロッパ戦線を舞台に，イギリス・ドイツ・アメリカの代表的な戦闘機8機種を操縦できる。

Win95/98

マイクロソフト エイジ・オブ・エンパイア エクスパンション：ザ・ライズ・オブ・ローマ

11/13 ■マイクロソフト ■シナリオ集 ■オープン価格 ■CD-ROM

［海外から移植］リアルタイムSLG『エイジ・オブ・エンパイア』の拡張ソフト。ローマ帝国の興亡を題材にして，カルタゴやローマなど四つの文明が戦いをくり広げる。日本語版の本体が必要。

Win95/98

SHOGO mobile armor division 完全日本語版

11/13 ■宝島フォース ■3Dアクション ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］超巨大ロボットが銃撃戦を展開する3Dアクション・シューティング。米モノリス社開発の3Dエンジン「Lithtech」を採用，アニメーションを意識した演出が展開する。

Win95/98

ハートオブダークネス

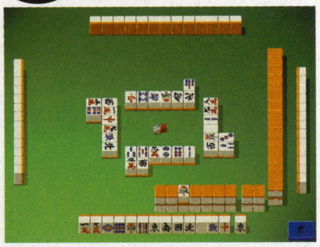
11/18 ■Spike ■AVG ■8,500円 ■CD-ROM（2枚組）

［海外から移植］愛犬を救うために，自分の発明品を手に闇の世界へ乗りこむアクションAVG。ビジュアル・シーンとアクション・シーンで構成されており，飛ぶ，登るなどのアクションが楽しめる。

Win95/98

実践最強麻雀

11/18 ■スタジオびえろ ■麻雀 ■4,800円 ■CD-ROM



元プロの代打ちやチーママなど，性格や打ち筋が異なる8人の雀士と対局することができる麻雀。実写に近い牌のグラフィックと，独自の思考ルーチンを導入しており，実践的な麻雀が楽しめる。

Win95/98 P.Mac

ボールディランド

11/19 ■バンプレスト ■SLG ■8,800円（予価） ■CD-ROM

［海外から移植］ボールディたちに指示を与えて敵を倒すリアルタイムSLG。建物を建築・修復するビルダー，ボールディを増やすワーカーなど4種類の職業を活用し，67のマップから敵を駆逐する。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

デジグライトシリーズ14 「イワトビペンギン ロッキー×ホッパー2」

11/20 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM

完成した絵柄が壁紙やセーバーにもなるジグソーパズル・ソフトの第14作。CMなどで人気のイワトビペンギン，ロッキーとホッパーのパズルが前作よりもバリエーション豊富な絵柄で楽しめる。

Win95/98

バトルアスリーテス大運動会 あかりと勝負!!

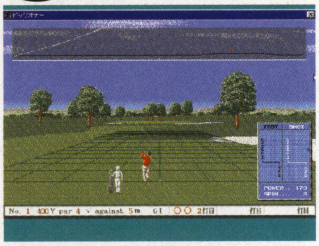
11/20 ■AICスピリッツ ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

アニメで人気の『大運動会』の教官となり，オリジナルの生徒を育成するネットワークSLG。他プレイヤーが育てたキャラや，神崎あかりなどの『大運動会』キャラと5種目の競技で対決できる。

Win95/98

アートディンクベストチョイス ビッグオナー

11/20 ■アートディンク ■ゴルフ ■5,800円 ■CD-ROM

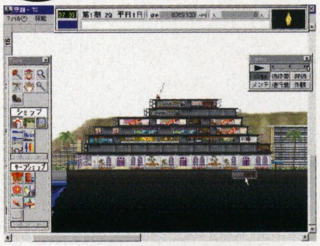


［PC-9801から移植］同社から'92年に発売されたゴルフの復刻版。ショットの強さをマウスで加減できるのが特徴。通常のゴルフのほか，ゴルファーの人生をシミュレートしたモードも遊べる。

Win95/98

ザ・タワーII

11/20 ■オープンブック9003 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

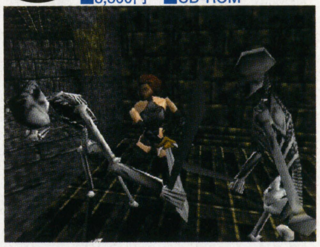


［Macintoshから移植］建造物のオーナーとなり，居住環境を整備して住人を増やすSLGの第2弾。住人や訪問客の不満を聞いて問題点を解消し，建造物のグレードを高めていくのが目的。

Win95/98

デストラップダンジョン日本語版

11/20 ■アイドス・インタラクティブ ■3Dアクション ■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ゲームブック「死のワナの地下迷宮」の世界をもとにしたアクション。30種類以上の武器を駆使して，邪竜メルカーが造りあげたワナと怪物がうごめく迷宮を突破する。

Win95/98

デスクトップゲーム ピンボール

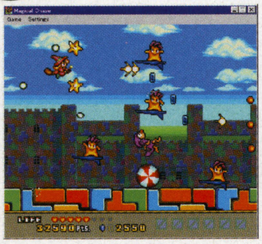
11/20 ■オルセン ■ピンボール ■1,200円 ■CD-ROM

「アーサー王と円卓の騎士」をモチーフにした，リトルウィング開発のピンボール『クリスタル・カリバーン』がミニサイズで復活。マルチボールなどのフィーチャーが採用されている。

Win95/98

マジカルチェイス for Windows95 ローコスト版

11/20 ■ポーステック ■シューティング ■2,800円 ■CD-ROM



［PCエンジンから移植］同名ソフトをWin98にも対応させた低価格版。魔女リプルが2体の星の精をしたがえて，6匹の悪魔を封印するべく旅立つ。アイテムを購入すると多彩な攻撃が可能になる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

インタラクティブ玩具店（通常版）

11/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■エンターテイメント ■4,800円 ■CD-ROM

第4回デジタル・エンターテインメント・プログラムにて大賞を受賞した作品を商品化。トニーとポジが作る，単純だが楽しくかわいい10種類の玩具を，クリックひとつで遊ぶことができる。

Win95/98

レジオナルパワー コレクション

11/26 ■コスモスコンピューター ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［PC-9801から移植］宇宙を舞台にした名作SLG『レジオナルパワー』シリーズのうち，『2』『3』『3スペシャル』の3タイトルをまとめて移植。新たに，描き下ろし壁紙が追加されている。

Win95/98

F-22 トータル・エア・ウォー 完全日本語版

11/27 ■イマジニア ■フライトSLG ■10,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 高い支持を受けているフライトSLG『F-22エア・ドミナンス・ファイター』のシステムを継承した続編。全10種のキャンペーン・シナリオは，リアルタイムで進行していく。

Win95/98

シュヴァルツシルトW（ウイング）

11/27 ■NECインターチャネル ■SLG ■11,800円 ■CD-ROM（2枚組）

10周年を迎えた『シュヴァルツシルト』シリーズの最新作。3人の主人公それぞれの視点から宇宙戦争を描く。最大27隻の戦艦が入り乱れるリアルタイム艦隊戦と，豪華声優陣による幕間劇が特徴。

Win95/98

天使同盟

11/27 ■TGL ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

[プレイステーションから移植] 主人公の少年ヤンとその仲間たちが，ギガントと呼ばれる巨大なロボット兵器を操縦して戦うSLG。地形の高低差や機体のチューンナップなどが戦況に影響を与える。

Win95/98

偽典・女神転生 東京黙示録

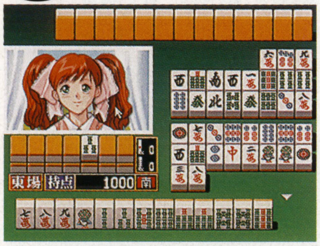
11/27 ■アスキー ■RPG ■9,800円 ■CD-ROM

[PC-9801から移植] ゲーム機で人気の『女神転生』シリーズのパソコン用オリジナル作品。人々を悪魔から守る部隊・デビルバスターへの入隊を志願する少年の運命を描く。BGMはMIDI対応。

Win95/98

スーパーリアル麻雀P7

11/27 ■セタ ■麻雀 ■9,800円 ■CD-ROM

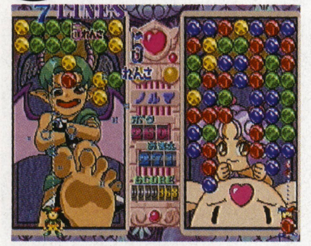


[アーケードから移植] 美麗なアニメーションが特徴のふたり打ち麻雀『スーパーリアル麻雀』シリーズの最新作。通常のゲームのほかに壁紙やセーバー集を収録，豆本セットなども同梱されている。

Win95/98

マジカルドロップIII とれたて増刊号！

11/27 ■データイースト ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



[セガサターンから移植] 同色のドロップを縦に3個以上そろえて消していくアクションパズル。タロットカードを題材にした24人のキャラと対決する。すごろくモードなど，4種類のモードを搭載。

Win95/98

COMMANDOS～特殊工作大作戦

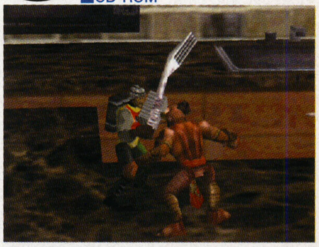
11/27 ■ズー ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 第二次世界大戦中に，ナチスドイツの作戦拠点を破壊すべく6名の特殊工作部隊が活躍するリアルタイムSLG。それぞれが持つ特殊技能を活用して，26の作戦を展開していく。

Win95/98

スモール・ソルジャーズ：グルボテック・デザインラボ

11/27 ■ハズブロージャパン ■格闘アクション ■7,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] ドリーム・ワークス制作による同名映画が題材のアクション。多彩なパーツを組み合わせてフィギュアを作り，訓練などで育成して闘わせる。戦闘は5種類の3Dステージで展開。

Win95/98

エジプト～ファラオの謎 日本語版

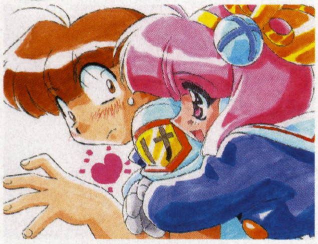
11/27 ■電子メディアサービス ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] ルーブル美術館のエジプト学者が時代考証を担当したAVG。無実の罪を着せられた父親の嫌疑を晴らすべく，3,000年以上前の古代エジプトの街やファラオの墓などを探検する。

Win95/98

えすえふアンドロギャる～

11/27 ■パイオニアLDC ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM



主人公・林吾と，アンドロイドや人魚姫などの仲間たちが送る，破天荒な高校生活を描いたAVG。家に謎のアンドロイドが送られてきた日から起こる事件の数々を，仲間とともに解決していく。

Win95/98

銀河英雄伝説 クリスマスパック98

11/27 ■ボーステック ■セットパック ■9,800円 ■CD-ROM

『銀英伝バーチャルフィギュア』『銀英伝V grandアップグレードキット』『銀英伝スクリーンセーバーVol3』をまとめた特別限定版。『アップグレードキット』にはゲーム本体が必要。

Win95/98

銀河英雄伝説V ローコスト版

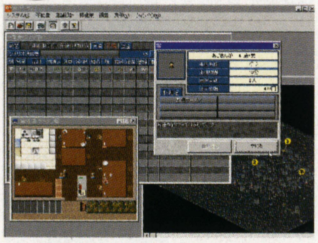
11/27 ■ボーステック ■SLG ■5,980円 ■CD-ROM

同名小説をゲーム化した人気SLGシリーズ最新作を低価格で再発売。戦闘の結果により，シナリオが何とおりにも分岐する。艦隊の旋回性能や攻撃力に影響する陣形システムを新採用。

Win95/98

ザ・ファミレス パワーアップ・キット

11/27 ■マスターピース ■ユーティリティ ■4,900円 ■CD-ROM



レストラン経営SLG『ザ・ファミレス』の拡張ソフト。新たにシナリオが7種類，イベントが3種類追加されたほか，ライバル店の思考などが強化されており，シビアな経営が楽しめる。要本体。

Win95/98

パンディモニウム2 完全日本語版

11/27 ■メディアクエスト ■アクション ■7,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 巨大彗星の衝突を避けるべく，魔術師のニッキーとファーガスが奔走するアクション。それぞれが持つ2段ジャンプと遠距離攻撃の能力を使って，起伏に富んだステージを進む。

Win95/98

エルダーブレイズ98

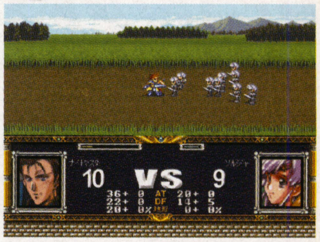
11月 ■日本クリエイト ■RPG ■9,800円 ■CD-ROM

今夏発売されたダンジョン探索RPGのWin98対応版。主人公の騎士となって，従者スクワイヤとともに地下世界を探検する。グラフィックの一部を変更するなどのリニューアルがなされている。

Win95/98

メモリアルゲームズVol.4 ラングリッサーI

10/2 ■アンバランス ■SLG+RPG ■3,980円 ■CD-ROM

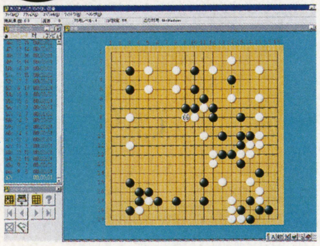


[セガサターンから移植] シミュレーションRPG『ラングリッサー～ドラマティック・エディション』から，エピソード1を移植。奪われた聖剣ラングリッサーを奪回するレディンの活躍を描く。

Win95/98

お父さんのための強い囲碁

10/2 ■アンバランス ■囲碁 ■4,980円 ■CD-ROM

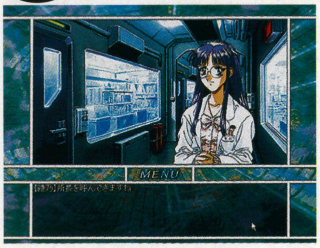


強さで知られる『最強の囲碁』の思考ルーチンを採用した，『お父さんのための囲碁』の強化版。置き碁・コミの設定やヒント機能，何手でももどせる手もどし機能などを搭載。五目ならべも収録。

Win95/98

THE LOST ONE ~Last Chapter of EVE

10/9 ■シーズウェア ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

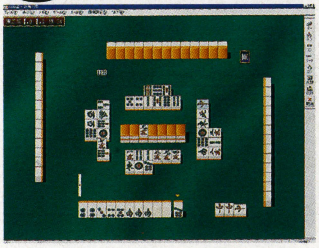


［セガサターンから移植］濃密なシナリオが特徴の『EVE』最終章を，シナリオやグラフィックを大幅に改良して移植。新たに「法条まりな編」が登場，3人の視点から事件を追うことができる。

Win95/98

AI麻雀

10/23 ■アスキーサムシンググッド ■麻雀 ■9,800円 ■CD-ROM

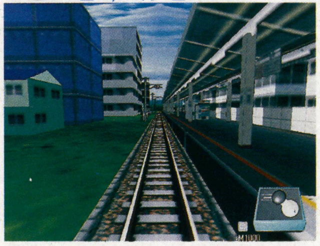


『AI将棋』などにつづく「AI」シリーズ第4弾。確率計算に依存せず，大局観や牌の流れなどのあいまいな要素に対応するアルゴリズムを採用。多彩な打ち筋を持つコンピュータ雀士と対局できる。

Win95/98

鉄道模型シミュレータ

10/23 ■アイ・マジック エンターテインメント ■12,800円 ■CD-ROM



モニター上でNゲージを作成する鉄道模型SLG。建物や樹木などを配置したジオラマ内に車両を走らせることで，車窓カメラの映像を鑑賞できる。模型では不可能な雨や雪などの天候が実現可能。

Win95/98

ダイ・バイ・ザ・ソード 完全日本語版

10/30 ■イマジニア ■アクション ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ファンタジー世界が舞台の3D剣闘アクション。さらわれた恋人を取り返すべく，剣士のエンリックが魔導師ラステガーに立ち向かう。独自のアクションを作成することができる。

Win95/98

GAME PACK ゴールドセレクション

9/11 ■ダットジャパン ■オムニバス ■4,980円 ■CD-ROM

『GAME PACK』シリーズに収録されたゲームのうち10作をリニューアルし，さらに新作の「はさみ将棋」「エアホッケー」を収録したゲーム集。カードゲームやRPGなどが手軽に楽しめる。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

GANGSTERS

11/20 ■アイドス・インタラクティブ ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

禁酒法が施行された1920年代のシカゴを舞台に，ギャングのボスとなって暗黒街を牛耳るSLG。反目する組織やFBIなどの動向に注意しつつ，密造酒や賭博，売春など非合法な商売で金を稼ぐ。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

EUROPEAN AIR WAR

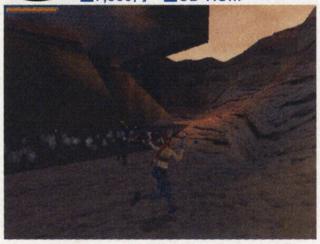
11/27 ■メディアクエスト ■フライトSLG ■8,800円 ■CD-ROM

第二次世界大戦当時の米・英・独のいずれかの航空隊に属し，哨戒や爆撃，護衛などのミッションを遂行するSLG。プレイヤーの戦果が史実の流れに影響を与える。実在する11種類の戦闘機が登場。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

TOMB RAIDERⅢ ~adventure of LARA CRAFT

11/27 ■アイドス・インタラクティブ ■3Dアクション ■7,800円 ■CD-ROM



日本でも人気の『トゥームレイダー』シリーズ最新作。イギリスの船乗りが南極から持ち帰ったという太古の遺物を求めて，主人公のララがインドからロンドン，南太平洋諸島までを冒険する。

P.Mac 日本語マニュアル付英語版

UNREAL MAC版 正規輸入版

10/23 ■ソース ■3Dアクション ■オープン価格 ■CD-ROM

『DOOM』などで知られるGTインタラクティブによる3Dアクション・シューティングの最新作。AI搭載のモンスターを相手に，未知の惑星で戦闘をくり広げる。Windows版との対戦も可能。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

LODE RUNNER2

10/30 ■ツクダシナジー ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

15年前に登場し，世界中で大ヒットを記録したアクションパズル『ロードランナー』が3Dグラフィックになって復活。前作同様，迷宮を探索して金塊を回収していく。全5ワールド，162面構成。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

HALF LIFE 正規輸入版 日本語マニュアル付

10/下 ■ソース ■3Dアクション ■オープン価格 ■CD-ROM

廃墟と化したミサイル基地が舞台のアクション・シューティング。AIによって戦況を的確に判断する，地球外生命体や軍の精鋭部隊を相手に戦いをくり広げる。32人までの同時プレイが可能。

ゲームソフト以外

PC Soft New Release Title

Win95/98

パイレーツのまるごとだっちゅーの!!

11/6 ■インナーブレイン ■アクセサリー ■4,980円 ■CD-ROM

テレビで人気のお笑い（？）コンビ，パイレーツを起用したアクセサリー集。撮り下ろし画像を壁紙やセーバーなどに使用しているほか，キメゼリフをもちいた音声データなども収録している。

Win95/98

特打指令タイプコップ

11/6 ■ソース ■教養 ■4,900円 ■CD-ROM

以前発売されたタイピング練習ソフト『特打』の機能を改良し，ゲーム性を高めたもの。プレイヤーは刑事となり，助言を聞きながら「射撃練習」などのモードをとおしてタイピングを学ぶ。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

松村 誠のねこプリント集 ねこROM3「ねこプリ」

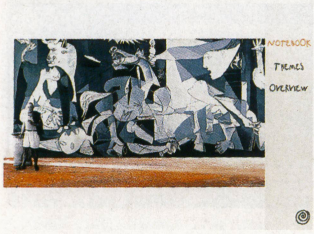
11/6 ■小学館 ■ツール ■3,800円 ■CD-ROM

松村 誠のイラストを題材とした『ねこROM』シリーズ第3弾。前作で好評だったプリント機能をメインにしており，年賀状などのカードやオリジナルTシャツが作成できる。住所録機能つき。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ピカソ～20世紀最大の芸術家

11/6 ■NECインターチャネル ■データベース ■8,800円 ■CD-ROM

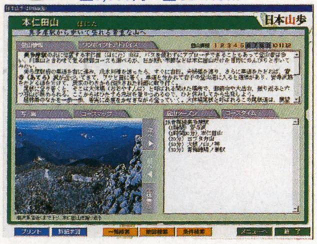


芸術家ピカソの生涯&作品をまとめたデータベース・ソフト。絵画・彫刻などの作品約500点を収録。年代順にならんだ代表作17点について，制作の背景や他作品との関連なども解説してくれる。

Win95/98

日本山歩シリーズ　関東Ⅰ編

11/6 ■山と溪谷社/NECインターチャネル ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



日本にある約2,300の山に関する登山情報を，13巻にわたって紹介するシリーズの第1弾。関東地方の221山のほか，同社発行の「日本の温泉」にもとづいた温泉や宿・施設の情報も掲載している。

Win95/98

日本山歩シリーズ　中部Ⅰ編

11/6 ■山と溪谷社/NECインターチャネル ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

日本各地の登山情報を地域ごとに紹介するシリーズの中部編。156の山々，243の温泉に関するデータを収録している。テキスト・コースマップの印刷機能や，標高などによる検索機能も搭載。

Win95/98

デスクトップデコラ　ウルトラマンダイナ バトルファイルVOL.2 超戦闘編

11/7 ■コロムビアクリエイティブ ■アクセサリー ■4,800円 ■CD-ROM

テレビ番組「ウルトラマンダイナ」を題材としたアクセサリー集の完結編。第25話以降に登場する怪獣やシーンをもとにした壁紙73枚，スクリーンセーバー10種類などを収録している。

ハイブリッド（Win3.1/95/98 Mac）

世界の夜景 The Night View Treasures ～地上に溢れる宝石たち

11/12 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

世界各地の夜景名所で撮影された180点の画像を収録したデジタル写真集。スライド・ショーのほか，ガイド&インデックスとして，舞台となった84の町や地方をナレーションとともに紹介する。

ハイブリッド（Win95 Mac）

Christmas time at Small House

11/13 ■ビクターエンタテインメントアニメーション制作部 ■エンターテインメント ■3,500円 ■CD-ROM

クリスマス仕様のスモールハウスのなかで，さまざまなアトラクションが楽しめるエンターテインメント・ソフト。部屋には12のオルゴールが隠されており，クリスマス気分を盛り上げてくれる。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

CINEMA-ROM 始皇帝暗殺 ～The First Emperor

11/18 ■アイネットワーク ■データーベース ■3,200円 ■CD-ROM

映画「始皇帝暗殺」のストーリーや人物相関図，年表&地図，メイキング映像などを収めたCD-ROMブック。書籍には，監督インタビューや用語集，上映予定の劇場一覧表が掲載されている。

ハイブリッド（Win95 Mac）

パイレーツのブラインドタッチマスターだっちゅーの!!

11/18 ■ポニーキャニオン ■教養 ■3,800円 ■CD-ROM

お笑い女性コンビ・パイレーツとともにタイピングの上達を目指すキーボード練習ソフト。彼女たちの相方となってコントを打ったり，入力した文字をふたりがささやいたりする機能が特徴。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

ニコン大図鑑Vol.1

11/18 ■ポニーキャニオン ■データベース ■8,800円 ■CD-ROM

ニコンカメラ発売50周年を記念して制作されたCD-ROM図鑑。現在までに開発されたボディ&レンズのすべてを，田中長徳の解説つきで紹介する。レンズ交換シミュレーション画像なども収録。

Win95/98

gung～SAMPLE BOX

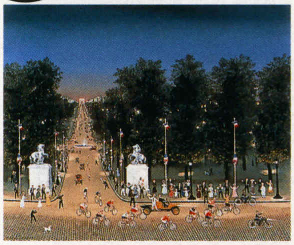
11/18 ■東芝EMI ■データ集 ■5,800円 ■CD-ROM

同社のクラブ音楽制作ソフト『gung～Dance Machine』で使える音色を収めたデータ集。VOICEやRAPなど1,200の音源と，SUSUMU YOKOTA，Q-HEYによるオリジナル・サンプル音源を収録。

ハイブリッド（Win3.1/95/98 Mac）

デラクロワ作品集

11/19 ■シンフォレスト ■画集 ■3,900円 ■CD-ROM



フランスの現代画家デラクロアの作品を，シャンソンとともに楽しめるデジタル画集。代表作から最新作までの全100点は，拡大モードでも鑑賞できる。作家自身による解説や，作品データも収録。

Win95/98

電子の精霊ちびっと

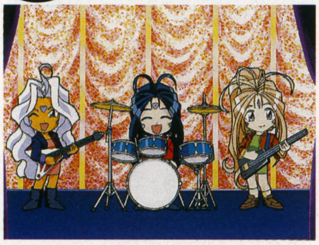
11/19 ■バンプレスト ■アクセサリー ■3,800円（予価） ■CD-ROM

デスクトップ上で精霊のちびっとを合成・育成し，冒険させるソフト。素材を組み合わせて多様な精霊が作れる。精霊が旅する世界の地形や入手するアイテムは，パソコン環境によって変化する。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ああっ女神さまっ 小っちゃいってことは便利だねっ MANGAスクリーンセーバー

11/20 ■講談社 ■スクリーンセーバー ■4,700円 ■CD-ROM



藤島康介の同名漫画をもとにしたスクリーンセーバー集。セーバーがたどる五つのオリジナル・ストーリーは，ランダムに分岐して毎回異なった展開になる。女神たちによるファイル検索機能つき。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

麻雀の先生 改訂版

11/20 ■ゼロ ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM

以前発売された麻雀指導ソフトの改訂版。初心者を対象としており，麻雀を段階にあわせてわかりやすく解説してくれる。前作にあったストーリー性は排除され，内容はよりシンプル化された。

ハイブリッド（Win3.1/95/98 Mac）

新潮美術ROM　ルーベンス

11/21 ■ボイジャー ■データベース ■7,000円 ■CD-ROM

［海外から移植］著名な芸術家たちの作品をまとめた『新潮美術ROM』シリーズ全6巻の完結編。バロック画家ルーベンスの36作品に加えて，同時代の画家たちの作品94点を合わせて収録している。

Win95/98

ラジロム モーニングVol.11 吉田古奈美

11/27 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

声優の吉田古奈美がパーソナリティとなってラジオ番組を展開するシリーズの最新作。今月は「おたよりコーナー」が通常より拡大されている。ほかに「伊勢志摩に行ってきた！」などを収録。

Win95/98

ラジロム ブランチVol.11 豊嶋真千子

11/27 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

ラジオ番組CD-ROMシリーズの11作目。司会の豊嶋真千子が結城比呂をゲストに迎え，「デジタルでポン！」のコーナーで盛り上がる。「私のお気に入り」では利きジュース対決も。

Win95/98

ラジロム ランチタイムVol.11 長沢美樹&夏樹リオ

11/27 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

声優の長沢美樹と夏樹リオが司会を務める『ラジロム』シリーズの最新作。最後の料理勝負となる「お昼の鉄人」コーナーでは，ふたりがパスタ作りで対決する。ほかに三つのコーナーを収録。

Win95/98

ラジロム ティータイムVol.11 こおろぎさとみ&南 央美

11/27 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

時間帯ごとに区切って展開するラジオ番組シリーズの『ティータイム』編。司会のふたりが「めちゃめちゃ切ない気持ちになれるもの」「央美の動物図鑑」でリスナーからのメールを紹介する。

Win95/98

ラジロム ナイトVol.11 かないみか&結城比呂

11/27 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

声優のかないみかと結城比呂がパーソナリティを務めるラジオ番組ソフトの11作目。「結城比呂のラジロム書房」のコーナーでは思い出のコミックが話題にのぼる。「夜の談話室」のテーマは映画。

Win95/98

ラジロム ミッドナイトVol.11 平松晶子

11/27 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

CD-ROM上でラジオ番組が展開するシリーズ第11弾。声優の平松晶子が「おたよりコーナー」「私のお気に入り」などで，ゲストの岩永哲哉とトークを展開する。全部で6コーナーを収録。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

スレイヤーズはいぱあ RETURNS

11/27 ■角川書店 ■アクセサリー ■5,800円 ■CD-ROM

「スレイヤーズでぢたるコレクション」シリーズ第6弾。「スレイヤーズはいぱあ」に関するアクセサリー集の続編で，壁紙集に加えてキャラ6人のボイスデータやアイコン，電卓などを用意している。

Win95/98

Voice NOëL「門倉千紗都」

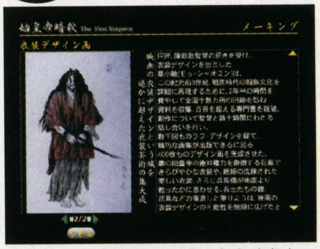
11/27 ■パイオニアLDC ■データ集 ■3,500円 ■CD-ROM

音声認識ソフト・シリーズの第2弾。恋愛SLG『NOëL－La neige－』のキャラクター・門倉千紗都が，呼びかけに応じて動作や会話をする。作動させるにはVoice NOëLエンジンが必要。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

CD-ROMブック 始皇帝暗殺

11/上 ■角川書店 ■データベース ■2,800円 ■CD-ROM

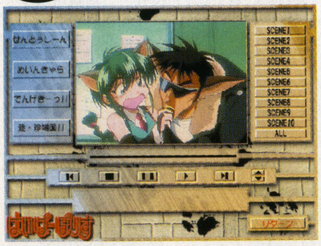


11月14日公開の映画「始皇帝暗殺」に関する情報を集めたCD-ROM。本編のムービーやストーリー解説，鑑賞の手引き，メイキング・ビデオや道具資料，陳凱歌監督のインタビューなどを収録。

Win95/98

まるごとはいぱーぽりす

11/下 ■広美 ■アクセサリー ■6,800円 ■CD-ROM

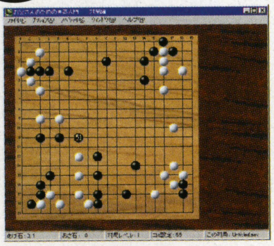


アニメ「はいぱーぽりす」を題材にしたアクセサリー。スクリーンセーバー，壁紙，電卓などのほか，設定資料集やムービー鑑賞モードを用意している。夏姫のボイスデータも録り下ろしで収録。

Win95/98

お父さんのための囲碁入門

10/2 ■アンバランス ■教養 ■3,280円 ■CD-ROM



囲碁にふれる機会がなかったお父さん世代の人を対象とした入門ソフト。ルールや用語をアニメで解説，詰碁150問にはアドバイスがついている。実践編での相手の強さは3段階から選択可能。

Win95/98

競馬道4

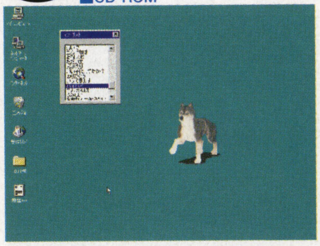
10/9 ■NECインターチャネル ■競馬予想 ■9,800円 ■CD-ROM

インターネット・サービス「競馬道オンライン」と連携した競馬予想ソフト。予想理論の当確率が検証できる回収率計算機能が特徴。'97年10月～'98年7月までのＧＩレース映像も収められている。

Win95/98

Voice Dog 1

10/16 ■エイチアイ ■エンターテインメント ■3,800円/4,800円（マイク付） ■CD-ROM



3Dポリゴンで表現された犬とデスクトップ上でふれあえる音声認識ソフト。ゴールデンレトリバー，シベリアンハスキー，ダルメシアンの3犬種を収録，1匹ごとに性格や賢さが異なっている。

Win95/98

Voice Dog2

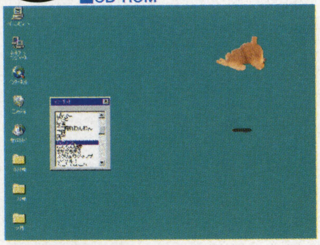
10/16 ■エイチアイ ■エンターテインメント ■3,800円/4,800円（マイク付） ■CD-ROM

デスクトップ上で動きまわる犬に呼びかけて反応を楽しむシリーズの2作目。ダックスフンド，ビーグル，パグの3犬種が，ユーザーの声に動作で応える。犬につけられる名前は約100種類を用意。

Win95/98

Voice Dog3

10/16 ■エイチアイ ■エンターテインメント ■3,800円/4,800円（マイク付） ■CD-ROM



ポリゴン化されたヨークシャーテリア，シーズー，ポメラニアンの3犬種の動作を，音声による呼びかけで楽しめる。IBM Via Voiceの技術を採用しており，認識可能な音声コマンドは50種以上。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

バスケットボール・タイピング

10/21 ■ザ ラーニング カンパニー ■教養 ■4,980円 ■CD-ROM

バスケットボール・ゲームの要素を取り入れたタイピング・ソフト。パス，フリースローなど7種のゲームをとおして入力方法を学ぶ。難易度は，練習試合からオールスター大会までの10段階。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

サッカー・タイピング

10/21 ■ザ ラーニング カンパニー ■教養 ■4,980円 ■CD-ROM

サッカー・ゲームの要領でタッチ・タイピングが学べる，キーボード練習ソフト。キーパー・トレーニングなどで基礎を積み，W杯を最難関とした10レベルの試合方式でタイピングの練習を行なう。

Win95/98

開運大福 万福招来 日めくりカレンダー平成十一年度版

10／23 ■イージー・コンピュータ・システム ■占い ■2,980円 ■CD-ROM

毎日の運勢やこよみなどのデータを搭載した，来年度版の日めくり型カレンダー。九星占いによる日々から年間までの運勢チェックや，日本古来のこよみのデータ，年賀状素材なども収録。

Win95/98

三國演義インタラクティブ ～青龍の誓い編 上巻／下巻

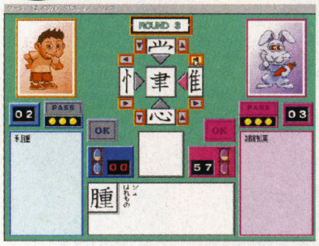
10／23 ■イマジニア ■データベース ■各9,800円 ■CD-ROM

歴史小説とデータベースの2方面から，「三国志」の魅力に迫る。秋月達郎書き下ろしの「三國演義」では，各章冒頭のナレーションを石坂浩二が担当。資料編には人物など7分野が収録されている。

Win95/98

ピッタシ漢！漢！DX

10／23 ■東京書籍 ■教養 ■4,800円 ■CD-ROM

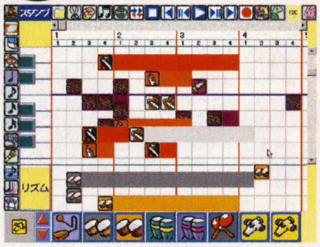


へん，つくりなどの部首を組み合わせて漢字を作りながら，その構造に親しめる学習ソフト。問題カードの周囲に組み合わせて字を作るタイプなど，達成型・対戦型合わせて3種類のゲームを用意。

Win95/98

音と遊ぼう！ドレミアーチスト

10／23 ■東京書籍 ■教養 ■4,800円 ■CD-ROM

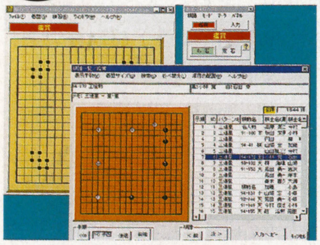


用意された音と色を選ぶだけで，年少者でも簡単に作曲できるソフト。画面に絵を描いて音に変換するキャンバスモード，音のスタンプを押して作るスタンプモードがあり，視覚的にも楽しめる。

Win95/98

布石・定石AI

10／23 ■日本囲碁ソフト ■囲碁 ■9,800円 ■CD-ROM



布石と定石を研究するためのツール。研究したい棋譜を碁盤にならべると，実戦で使用されたプロの手や定石を自動的に検索する。同社から発売中の『碁の研究Ⅱ』のデータも活用可能。

ハイブリッド（Win3.1/95/98 Mac）

CD-ROMたむらしげる原画集 クジラの跳躍

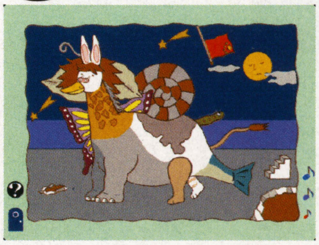
10／25 ■オルセン ■画集 ■2,800円 ■CD-ROM

劇場作品「クジラの跳躍」にちなんだ，たむらしげるのCD-ROM原画集。オリジナル画像を48点収録したスライド・ショーを中心に，壁紙，ムービークリップなどを用意。絵本作品も紹介する。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ジャストキッズももんがクラブ 3・4・5歳コース 11月号

10／25 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM



3～5歳児を対象にした月刊教育ソフト。色のなかに隠れた動物を探して混色の法則を学ぶ「あおくんみっけ！」など，六つのプログラムを収録。通信販売専用，問い合わせは☎03-5412-3954。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ジャストキッズももんがくらぶ 6・7・8歳コース 11月号

10／25 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

6～8歳の子ども向け学習ソフト。さまざまな国の数字を使った計算競争ゲーム「けいさんピック」，顔を組み立てながら感情表現の英単語を学ぶ「びっくりスロット」などを収録。通信販売のみ。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑦ネコのすべて

10／30 ■トランスアート ■図鑑 ■2,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］さまざまな動物たちを全10作にわたって紹介するシリーズの第7巻。アニメーションやビデオ映像などを多数使用しており，楽しみながらネコについての知識が得られる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑧ウマのすべて

10／30 ■トランスアート ■図鑑 ■2,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］CD-ROM図鑑シリーズ8巻目では，ウマの生態を解説。アニメーションやビデオなど，子どもにも親しみやすい映像のほかに，学習効果が測れる「クイズ100」を収録している。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑨サルのすべて

10／30 ■トランスアート ■図鑑 ■2,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］子どもに人気の動物たちを1種類ずつ紹介する『バーチャルどうぶつ』シリーズ。第9巻ではサルのユーモラスなしぐさや生態を解説している。監修は上野動物園園長の斉藤　勝。

Win95/98

ディズニーのはがきワールド

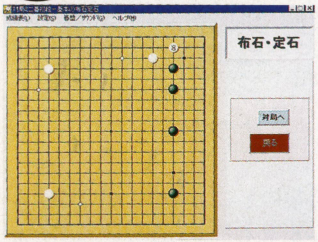
10／30 ■ディズニー・インタラクティブ・ジャパン ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM

十二支にあてはまるディズニーの動物キャラクターを使用したハガキ作成ツール。時候のあいさつをデザインしたステッカーやオリジナル・フォントも収録，自由に組み合わせて使える。

Win95/98

これであなたも囲碁初段！

10／30 ■日本囲碁ソフト ■囲碁 ■7,800円 ■CD-ROM



さらに力をつけたい上級者のための囲碁対局ソフト。プロの手筋から読みが鍛えられるほか，有段者でも楽しめるゲーム「チャレンジミニ碁」を収録。死活問題も100題収められている。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑤カンガルーのすべて

9／10 ■トランスアート ■図鑑 ■2,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］子どもが楽しみながら学習できるように工夫されている図鑑ソフト。カンガルーの生態をアニメや写真をまじえて紹介する。1995年度マクロメディア賞キッズ部門受賞作品。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑥イヌのすべて

9／10 ■トランスアート ■図鑑 ■2,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］さまざまな動物を1種類ずつ紹介するCD-ROM図鑑。第6巻では，もっとも身近な動物イヌを取りあげ，その生態をわかりやすく解説する。英語によるオリジナル版も同時収録。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

キーボードプレイヤー ハイブリッド版

9／23 ■インタープログ ■教養 ■4,800円 ■CD-ROM

［Windows95から移植］以前発売されたタイプ練習ソフトのハイブリッド版。シューティング・ゲーム感覚でタイピングを学ぶ「ブラインドタッチの海」など，海をイメージした4モードを用意。

とことん ぷよぷよ〜ん 4

■発売元：コンパイル
■対応機種：ドリームキャスト（'99年3月予定）
★メーカー問い合わせ先：☎0829-54-3883

やられてもやられても「とこぷー」です。今月から本営業に入ります。略称も「とこぷよん」に決めました。今後ともよろしく。それではさっそく，『ぷよぷよ〜ん』の最新情報＋開発者から聞いた極秘話をお伝えしよう。

（ぷよ番：大出綾太）

ヤバイ話も書いちゃえ！『ぷよぷよ〜ん』の真相

みんなが気になる『ぷよよん』の内容。新しく発表された情報を，キーワードごとに紹介していこう。なお，東京ゲームショウ'98秋にて，『ぷよよん』ディレクターの菅家利勝さんとプログラマーの増野宏之さんから“あまり言っちゃいけない”話をうかがえたので，その話題も加味しちゃってます。

■基本システム……ベースは『ぷよ通』を踏襲。ただし，全消しボーナスは新アイデアになるかも。こまかい部分では，昇龍ぷよがやりやすくなる，新種の予告ぷよが登場する，などの変更点も。

◀菅家さん（左）と増野さん。がんばってください

■ひとりでぷよぷよ……物語については，アルルが主人公で，サーカスから出発するということが判明。キャラごとの固有技を使うときに，複雑な操作は必要ないようだ。また，ステージごとにちがったルールを採用する計画もある。たとえば，ぷよを上段で消すほど得点が高い，鉄ぷよが登場する，水中なので自由落下に時間がかかる，など。ほかにも，単に「大連鎖を作る」だけでは勝てないルールを考えているという。登場キャラクターは，最終的に16人くらいになる予定。現在当確なのは，右ページの6人のほか，ドラゴン，キキーモラ，アーちゃん。『ぷよ』初登場となるアーちゃんは，サターン版『魔導物語』などに出演したアーチャー（弓の射手）の女の子だ。なお，キャラクターに関しては，デザインを戸部　淑さん，イラストを單気筒さんが担当。

■とことんぷよぷよ……ぷよの大きさが選択可能になり，それによってフィールドの大きさも変化。巨大ぷよ（4列×7段），通常ぷよ（6列×12段），縮小ぷよ（10列×16段），極小ぷよ（16列×26段）の4種類が選べる。最大連鎖数も，順に8，19，42，108となるのだ。ちなみに極小ぷよのモードでは，巨大連鎖を起爆すると終了まで時間がかかるので，ぷよが消える処理がだんだん速くなるという機能が入る予定。また，得点計算が青天井になり（18ケタ＝99京9999兆9999億9999万9999まである），おじゃまぷよ発生個数も表示されるようになった。

■思考ルーチン……これまでよりも大幅に強化される。NEXTぷよの書き換えなどをせずに，色を先読みしつつ6連鎖前後の仕掛けを組める腕前らしい。ドリームキャストの演算能力の高さが，思考ルーチン強化につながったそうだ。

■ビジュアルメモリ……コントローラに

TGSは大変でした「みんなでぷよぷよ」

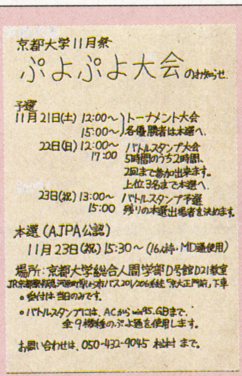
まずは東京ゲームショウのぷよ大会の報告から。使用ソフトがN64版『ぷよSUN』だったので，太陽ぷよを活用できるかどうかが勝敗をわけてました。『通』とはちがう展開が見られて，楽しかったですね。

【大会結果】●マスター：村田篤史**●キング**：須合裕二**●ナイト**：中田武彦**●ポーン**：朝倉正博

ほかにもコスプレ大会，フラッグコンテスト，田中勝己ライブ，勝ち抜き戦（3人抜きで賞品獲得）などが開催されたけど，もちろん大盛況。途中でカプコンの岡本常務が乱入して「『ぷよよん』には『バイオハザード　コード：ベロニカ』の体験版をつける」なんて発言まで飛び出す始末。とにかく，暫定版『ぷよよん』も遊べたし，PS版『わくぷよ』の発表もあったし，来場者は大満足だったのでは？

つぎはお知らせ。『ぽけぷよSUN』発売を記念してキャンペーンが開催される。'98年11月27日〜'99年1月15日にコンパイルのソフトを買い，付属のアンケートハガキに購入店名を明記して送ると，抽選で1,000名にぷよキャラぬいぐるみをプレゼント。応募しときましょう。

◀【大阪府枚方市・しげピン】モノクロもありがとう。感謝


京都大学11月祭
ぷよぷよ大会のお知らせ.
予選
11月21日(土) 12:00〜 15:00〜 トーナメント大会 各優勝者は本選へ.
22日(日) 12:00〜17:00 バトルスタンプ大会 5時間のうち2時間、2回まで参加出来ます。上位3名まで本選へ.
23日(祝) 13:00〜15:00 バトルスタンプ予選 残りの本選出場者を決めます.
本選（AJPA公認）
11月23日(祝) 15:30〜 (16人枠・MD通使用)
場所：京都大学総合人間学部D号館D21教室
JR京都駅阪急河原町駅から市バス201/206系統「京大正門前」下車
○受付は当日のみです.
○バトルスタンプには、ACからwin95.GBまで、全9機種のぷよ通を使用します。
お問い合わせは、050-432-9045 村松 まで.

◀【京都市・村松新二】参加してね

さて，今後のとこぷーですが，しばらくはカラーが多そう……なのに，イラストがこない。投稿募集，『ぷよよん』キャラ優遇，初心者歓迎，生保完備。『ぷよよん』への要望なども待ってますよん。

■投稿のあて先：〒141-8751 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「とこぷー」係

▶▼巨大ぷよのモードと極小ぷよのモード。極小は、解像度が上がったことで実現したのだ

ビジュアルメモリを接続していると，液晶画面でカーバンクルが踊る。テレビ画面上にカーくんの踊るスペースがなくなったため，液晶画面のほうで登場することになったのだ。また，他人のセーブデータと通信することで，新しい技の交換などができるようになるかも。ビジュアルメモリ単体でミニゲームができるなどの予定はないそうだ。

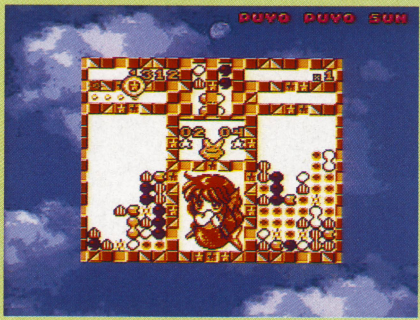
■通信対戦……調整中だが，サーバーなどの問題で断念する可能性もある。当初は，『ぷよよん』だし4人対戦でいくか，という案もあったそうだが，それは今後の課題になった。場合によっては『ぷよ4.5』みたいな作品が出るかも……？

『ぷよよん』出場キャラクター（第1次発表）

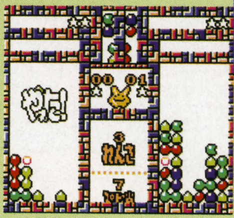
とことんぷよぷよ通　ワンダースワンに『ぷよ通』移植決定！

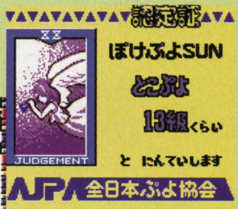
バンダイが来年3月に発売する新携帯ゲーム機「ワンダースワン」に，『ぷよぷよ通』が移植されることになったぞ。製品発表会で完成度20%程度のバージョンを遊んでみたけれど，デキはなかなかよさそう。見た目はゲームボーイ版と似ているけれど，液晶の残像がほとんどないうえに，ボイスも出力されていたのには驚いた。発売が近づいてきたらくわしく紹介しよう。なお，開発・発売はバンダイで，発売日や価格は未定だ。

とことんぽけっとぷよぷよSUN



◀スーパーゲームボーイ対応だが，画面はモノクロのまま





◀▲上は認定証，左がとこなぞたいせん。これはいいデキ。買いです

縮小版「とこぷーSUN」では，『ぽけぷよSUN』の新情報を紹介しよう。

まず，選択したCPUキャラとひたすら対戦する「とれーにんぐ」が追加された。キャラごとに通算成績も表示されるのだ。また，このモードだけのゲストキャラとして，スキュラ，ふたごのケットシー，うろこさかなびと，ミノタウロスと戦うことが可能だ。

とこなぞたいせんでは，問題を解くと相手におじゃまぷよを送れるけれど，その量を「なし・弱い（1段分）・強い（3段分）」から選べる。ぷよを消したときの攻撃力も，「なし」を含めた3段階が選べるけれど，こちらは「強い」を選んでも5連鎖で1段分くらいしか送れない。

認定証についているイラストは，全部で50種類ほどあるようだ。タロットカードを模したものも入っているぞ。

オプションは，消える個数やレート，連鎖倍率，連鎖しばり，固ぷよを消すのに必要な連鎖数など，『ぷよ通』のころのように，こまかく設定できる。最後にボイス。一切出ません。残念。

東京ゲームショウ'98秋にて勃発!!

'98～'99新ゲームマシン戦争

今秋から来春にかけて，新しいゲームマシンがぞくぞくと発売される。とくに携帯ゲーム機は，ゲームボーイ，ゲームギア，リンクスの3機種が市場を争った'90年以来，8年ぶりに新ハードが登場する。そこで，東京ゲームショウ'98秋に出展された五つの新ハードについて，性能や特徴を大まかにまとめてみた。なお下記以外には，'99年6月にニンテンドウ64用ディスクドライブの発売が予定されている。　（文／大出綾太）

ドリームキャスト

■セガ・エンタープライゼス
■'98年11月27日発売　■29,800円

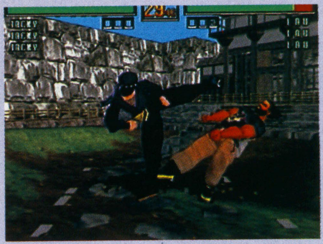
ドリームキャスト（DC）の大きな特徴は，内蔵モデムを使って通信対戦ができることだろう。同梱されている通信ディスク『ドリームパスポート』を使えば，セガのホストサーバーに直接アクセスすることもできる。IDを所持していれば，インターネットの利用やメールの送受信が可能だ（ID登録はサーバー上でできる）。また，DC発売以降は，セガのサーバー上に「ドリキャス」というオフィシャル・ホームページが開設される。ちなみにモデムの通信速度は33.6kbpsだが，着脱式になっているので，後日高性能のモデムが発売される可能性もありだ。

記憶媒体にはGD-ROMという新形式を採用。ディスクの外見はCD-ROMと同じだが，容量が約2倍の1ギガバイトに倍増，読み出し速度も12倍速になっている。

本体同時発売ソフトは『バーチャファイター3tb』『セガラリー2』など5作。セガAM2研制作のRPG『プロジェクト・バークレー（仮）』や，カプコン『バイオハザード コード：ベロニカ』の発売も決まっている。DC用ソフトには，購入してポイントを貯めると景品がもらえるポイントシステムが導入される予定。

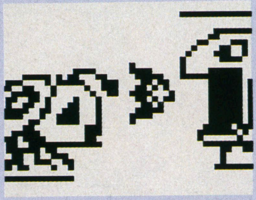
なお，現在開催中の，特製湯川専務ストラップがもらえる予約キャンペーンのほか，本体発売後には通信機能を使ったプレゼント・キャンペーンも展開される。

◀本体にはコントローラ1個，モジュラーケーブルなどが付属。セーブ機器のビジュアルメモリは携帯ゲーム機としても使える



◀『バーチャ3tb』。12月17日には『ソニックアドベンチャー』も登場

▼『コード：ベロニカ』は『バイオ2』の3か月後の物語。クレアが主人公として登場する



◀12月の「モスラ3」，来年3月の「ガメラ3」の劇場公開に合わせて，ゲーム入りビジュアルメモリも発売

ドリームキャスト周辺機器リスト

商品名	発売日／価格／型名	内容
ビジュアルメモリ	'98年11月27日／2,500円 HKT-7002	LCD搭載のメモリーカード。コントローラの拡張ソケットに接続して，データ管理やパーソナルビュアーとして使用する。単体でも携帯型液晶ゲームとして機能，データ交換も可能
ドリームキャスト・コントローラ	'98年11月27日／2,500円 HKT-7701	本体付属のものと同型のコントローラ
レーシング・コントローラ	'98年11月27日／5,800円 HKT-7400	ステアリング型コントローラ。デジタル4ボタンとアナログレバーを装備
アーケードスティック	'98年11月27日／5,800円 HKT-7300	スティック型コントローラ。デジタル6ボタンを装備
ドリームキャスト・キーボード	'98年11月27日／4,500円 HKT-7600	文字入力が可能なキーボード
釣りコントローラ（仮称）	'99年2月／未定 未定	釣り竿型コントローラ。振動モーターを装備。『ゲットバス』と同時発売予定
VGA BOX（仮称）	'99年／未定 HKT-8100	VGAモニターに接続可能なRGB信号対応コンバータ
ぷるぷるパック（仮称）	'99年／未定 HKT-8600	コントローラの拡張ソケットに接続する振動発生装置
マイクデバイス（仮称）	未定／未定 HKT-7200	コントローラの拡張ソケットに接続するヘッドセット型マイク端子

※S端子ケーブル（3,000円/HKT-8000），ステレオAVケーブル（1,500円/HKT-7900），モジュラーケーブル（700円/HKT-8200）も本体同時発売

ゲームボーイカラー

■任天堂
■'98年10月21日発売 ■8,900円

ゲームボーイにはカラー液晶バージョンが登場。共通ソフトを使えば，カラフルな画面でゲームが楽しめるわけだ。同時に，赤外線による通信機能も搭載された(対応ソフトのみ)。なお，従来のゲームボーイ・ソフトを使用した場合は，ハードが自動的に選んだ色がつくことになる。逆に，カラー対応ソフトは従来のゲームボーイでも使用可能(画面はモノクロ)。余談だが，カラー対応ソフトをスーパーゲームボーイで使用しても，機能の都合上，GBカラーと同じ色彩にはならない。

▶『ワリオランド2』。今後カラー対応が増加する模様

◀コナミは『ときめきメモリアル』を12月23日に発売

カラー対応ソフトは，任天堂から『ワリオランド2』『テトリスDX』，NECインターチャネルから『グローカルヘキサイト』が本体と同時に登場。10月に発売されていた『ドラゴンクエストモンスターズ』もカラーに対応している。

▲ボディカラーはレッド，ブルー，イエロー，パープル，クリア，クリアパープルの6色

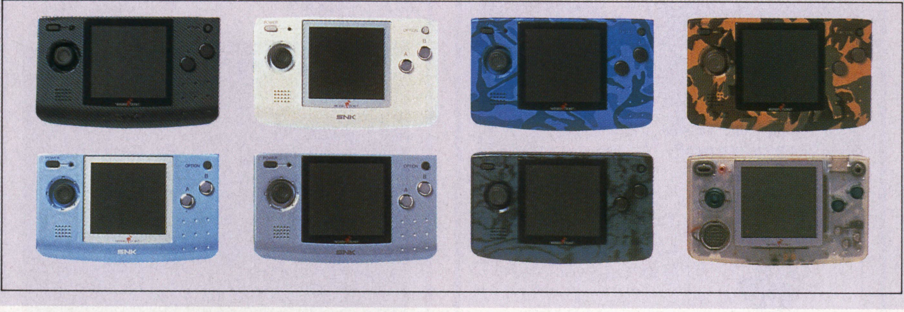
ネオジオポケット

■SNK
■'98年10月28日発売 ■7,800円

ネオジオポケット(NGP)は，ドリームキャストと接続してデータのやりとりができる点が特徴。DC対応のNGP用ソフトで育てたキャラクター・データをDCのゲーム内に送信することが可能なわけだ。

また，NGP本体には世界時計，カレンダー，星占い，アラーム機能が内蔵されており，これらのプログラムのみを利用することもできる。

ソフトは『キング・オブ・ファイターズR-1』『めろんちゃんの成長日記』など5作が同時発売，11月には『将棋の達人』など3作が登場。『サムライスピリッツ』『リアルバウト2』『月華の剣士』(すべて仮称)などのほか，多人数が同時にデータをやりとりできる無線通信ユニットの発売も予定している。また，来年以降にはカラー画面NGPが登場する予定。



◀本体色はカーボンブラック，プラチナブルー，プラチナホワイト，プラチナシルバー，カモフラージュブルー，メイプルブルー，カモフラージュブラウン，クリスタルホワイトの8色

◀めろんちゃんとのコミュニケーションを楽しむ『成長日記』

▶『R-1』は『KOF'97』がベース。14キャラが使用可能

新携帯ゲーム機スペック表

商品名	ゲームボーイカラー	ネオジオポケット	ワンダースワン
寸法(幅×高さ×奥行き)	78×133.5×27.4mm	122×74×24mm	74.3×121×24.3mm(乾電池使用時) 74.3×121×17.5mm(充電池使用時)
本体重量	約138g	約130g	約110g(乾電池含む)
CPU	8ビット	16ビット	16ビット(3.072MHz)
画面サイズ	160×144ドット	160×152ドット	224×144ドット(2.49インチ)
表示機能	反射型TFTカラー液晶 カラー32,000色中最大56色 ※非対応ソフトは4〜10色(12パターン)	モノクロ8階調	FSTN反射型LCD モノクロ8階調 ※スタティック部に6種類のマークを表示
サウンド	ヘッドホン端子付(ステレオ)	ヘッドホン端子付(ステレオ)	ヘッドホン端子付(ステレオ)
通信	通信ケーブル/赤外線による通信	通信ケーブルによる通信	通信ケーブルによる通信
使用電源(電池寿命)	単3アルカリ乾電池×2(約20時間) 専用バッテリーパック(約10時間) 専用ACアダプタ	単4乾電池×2(約20時間) 専用ACアダプタ (メモリーバックアップ用リチウム電池)	単3アルカリ乾電池×1(約30時間) 専用充電池
周辺機器	GBポケット専用周辺機器が使用可能	通信ケーブル(1,500円) ACアダプタ(1,500円) ステレオヘッドホン(1,000円)	専用充電池/専用充電器 通信ケーブル ヘッドホン付きステレオアダプター

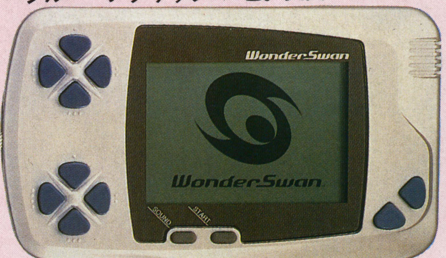
ワンダースワン

■バンダイ
■'99年3月発売予定 ■4,800円(予価)

バンダイの新ハード，ワンダースワンの開発には㈱コトが協力している。ゲーム&ウォッチやゲームボーイの開発者である故・横井軍平氏が手掛けたサラブレッド・マシンというわけだ。

本体を縦に持つことによって，縦長の画面でプレイできるのが最大の特徴だろう。画面表示能力やサウンドの性能も高く，ムービー表示や音声出力も可能となっている。ほかにも，数段階の省電力機能を搭載，ヘッドホンと通信ケーブルが同一端子で対応，充電池を使えば本体が薄くなるなど，画期的な構造が目立つマシンだ。また，データのセーブは本体に内蔵されている1キロビット容量のメモリー（EEPROM）を使用する。

▼▶本体色はパールホワイト（下），スケルトンブラック，スケルトンブルー，スケルトングリーン，スケルトンピンク，ブルーメタリック，シルバーメタリックの7色。変更の可能性あり



将来的には，FM-AMラジオユニット，携帯電話と接続してインターネットが利用できるモバイルユニット，ポケベルユニットなども投入されるという。

対応ソフトは，カードバトル『鉄拳』や『ファミスタ』などのナムコ作品を筆頭に，コーエー『信長の野望』『三國志』，タイトー『電車でGO！』，ヒューマン『クロックタワー』，バンプレスト『スーパーロボット大戦』などを予定。バンダイも『デジタルモンスター』『SDガンダム』『新世紀エヴァンゲリオン使徒新生』のほか，スクウェアの制作協力で『チョコボの不思議なダンジョン』，カプコンの企画監修で『ポケットファイター』を発売する（すべてタイトルは仮称）。

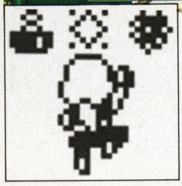
ポケットステーション

■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■'98年12月23日発売 ■3,000円

正確にはプレイステーション（PS）の周辺機器となるポケットステーション。メモリーカードに液晶画面や赤外線通信機能を追加したもので，PSからソフトをダウンロードすれば携帯ゲーム機になる（複数のゲームを共有可能）。通常のメモリーカードとしても使えるが，32ビットCPUを搭載，音声も再生できるなど，ゲーム機としての基本性能は高い。

機能的には，ポケットステーションで遊んだゲームデータをPSのゲームに持ちこんで，キャラを強化したり，イベントを進めるという仕組みが実現可能になっている。時計機能が搭載されているため，ポケットステーションをPSに接続することで，ゲームに“時間経過”の要素を加えられるようにもなる。

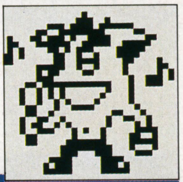
ストリートファイターZERO3



ポケットステーションでキャラクターを鍛えると，PS上のキャラも強くなる。通信による対戦プレイもできるようだ。（カプコン／12月発売）

クラッシュ・バンディクー3～ブッとび！世界一周

クラッシュの日常生活がのぞけたり，ダンスゲームなどで遊べる「どこでもクラッシュくん」をロードできる。（SCE／12月17日発売）



対応ソフトとしては，ポケットステーションのミニゲームでお金をかせいで新ゲームを増やす『ポケットムーニー』と携帯型RPG『ポケットダンジョン』が同時発売。上コラムの2作ほか，スクウェア『ファイナルファンタジーVIII』，アートディンク『ルナティックドーンIII』，テクモ『モンスターファーム2』，SCE『I.Qファイナル』なども対応する。

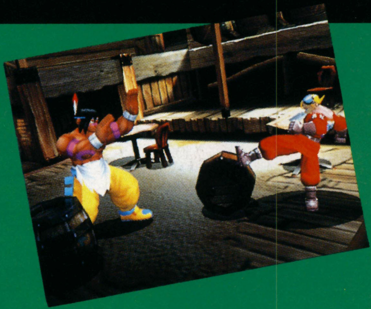
ポケットステーション スペック表	
型名	SCPH-4000
寸法(幅×高さ×奥行き)	42×64×13.5mm
本体重量	約30g（電池含む）
CPU	32ビットRISC(ARM7T)
メモリ	SRAM：2キロバイト フラッシュRAM：128キロバイト
画面サイズ	32×32ドット（モノクロ）
通信	赤外線による通信 （双方向・IrDA準拠）
電源	ボタン電池×1

◀本体色はホワイトとクリスタル。ストラップが付属

◀PSに接続するときは，操作部を持ち上げて挿入

Index

デッド オア アライブ++（プラスプラス） ……204
パワーストーン ……208
ALL ABOUTシリーズ情報局 ……209
アーケード・ゲーム・グラフィティ ……210
アーケード・ゲーム今月の新作 ……212



Arcade Game Side

アーケード・ゲーム News Headlines

『ZERO3』決戦がテレビ放送される

10月11日，東京ゲームショウのカプコンブースにて『ストリートファイター ZERO3』の全国大会「Super Battle Tournament」の決勝が行なわれた。地区予選を勝ち抜いてきた強豪が集まったなか，見事優勝したのは，梅原大吾さん（17歳／V-ISMゴウキ）。以下，2位が大貫晋也さん（18歳／V-ISMゴウキ），3位が田口智朗さん（18歳／Z-ISMソドム）という結果で，大会は幕を下ろした。

◀決勝大会は，ゲームショウの会場で行なわれた

今回のゲームショウでの決勝大会，および梅原さんが参加したアメリカでの世界大会の模様が，特別番組「日米格闘ゲーム王決定戦（仮）」としてテレビで放送される。日本の地区予選大会での熱戦のようすも放映されるので，『ZERO3』プレイヤーは要チェックだ。放送予定日時を確認しておこう。

「日米格闘ゲーム王決定戦（仮）」放送予定日

地区	放送局	放送日時
北海道地区	テレビ北海道	11月22日（日）24：50〜25：50
東北地区	宮城テレビ	11月22日（日）24：45〜25：45
関東地区	テレビ東京	11月22日（日）24：45〜25：45
北陸地区	新潟テレビ21	11月22日（日）25：25〜26：25
中部地区	テレビ愛知	11月22日（日）24：45〜25：45
近畿地区	テレビ大阪	11月22日（日）24：45〜25：45
中国・四国地区	テレビせとうち	11月22日（日）25：05〜26：05
九州・沖縄地区	テレビ九州	11月22日（日）25：10〜26：10

新ホールドが，キミをアツくする！

デッドオアアライブ プラスプラス

■テクモ ■対戦格闘
■稼働中

『2』も発表され，ふたたび盛り上がってきた『デッドオアアライブ』。ここでは，稼働中の『プラスプラス』にスポットを当て，新システムや空中コンボなどを紹介していくぞ。（文／開田清隆）

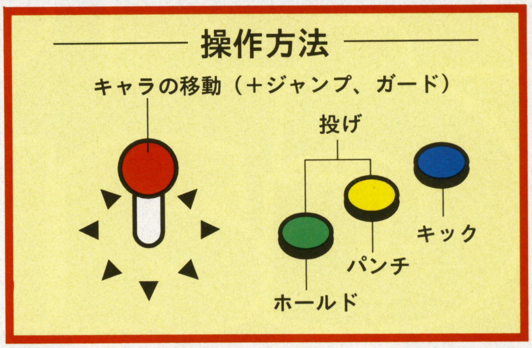
『デッドオアアライブ』の基本，3すくみを知ろう

打撃，投げ，そしてホールド

ほかの格闘ゲームにはない，『デッドオアアライブ』シリーズの独自のフィーチャーが「ホールド（つかみ技）」だ。

ホールドとは，相手の打撃技を受け流したり，かわして反撃する技のことを言う。「当て身技」のようなものだ。本シリーズではホールドの採用により，絶妙な対戦システムが構築されている。それが下図の，打撃，投げ，ホールドの3すくみだ。ジャンケンに近い感じだが，実際にプレイしてみると，この駆け引きが想像以上にアツい。相手の攻撃を見切り，対応した攻撃をくり出す，それが勝利への第一歩となるのだ。

▲打撃を無効化するホールド。3すくみによる駆け引きのアツさはハンパじゃない

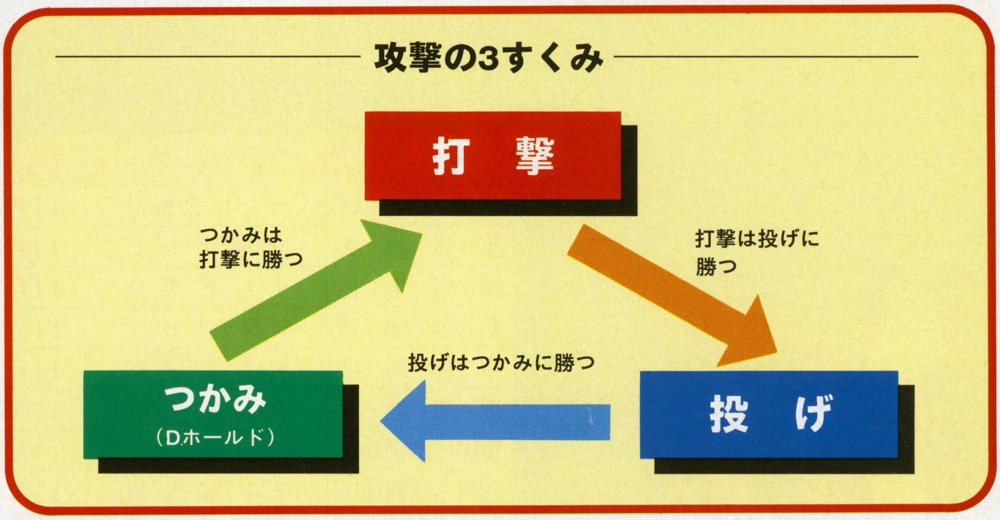


防御ホールドが重要

ホールドには，ディフェンシブホールド（以下，D.ホールド）と，オフェンシブホールド（以下，O.ホールド）がある。D.ホールドは相手の打撃に合わせて出すことで，かわして反撃したり，相手にスキを作らせたりできるもので，O.ホールドは，自分から相手をつかみかかる，投げ技に似た攻撃だ。

ゲーム中の打撃技は，すべてD.ホールドで反撃が可能。そのやりかたは，相手の攻撃が上・中段のときは立った状態でⒽボタン，下段の場合はレバー⇩＋Ⓗボタンを押すだけ。本シリーズをプレイするうえで絶対に欠かせないテクニックなので，ぜひマスターしてほしい。

◀D.ホールドは，すべての打撃技に対して有効だ



※本文中の矢印は，⇨…レバーを短く入れる
➡…レバーを長く入れる

『プラスプラス』からの新要素をチェック!

ピンポイントD.ホールド

通常のD.ホールドが上・中段，下段の2種類なのに対し，ピンポイントD.ホールドは，対象が上・中・下段のパンチ・キックの計6種類のうちのひとつに限定されている。深い読みが必要な，特別なシステムと言えるだろう。コマンドは以下のとおりだが，対上段，対下段は特定のキャラのみが使用できる。

◀読みが必要なぶん，ダメージも大きい

ピンポイントD.ホールド コマンド一覧（キャラが右向きのとき）

対上段パンチ ↖Ⓗ	対上段キック ⇦⇦Ⓗ
対中段パンチ ⇨⇦Ⓗ	対中段キック ⇩↙⇦Ⓗ
対下段パンチ ⇨↙Ⓗ	対下段キック ⇩⇩Ⓗ

クリティカルヒット

打撃のなかには，特定の条件でヒットすると相手をよろけさせる「クリティカルヒット」になる技がある。よろけているときは行動不能なうえ，アッパー系の技を食らうと高く浮いてしまう。ヒットさせた側にすれば，空中コンボの絶好のチャンスというわけ。逆に食らった側は，よろけている時間をレバガチャで短縮する，追いうちに対してピンポイントD.ホールドで反撃を試みる，というふたつの行動がとれる。ただし，ピンポイントD.ホールドは，失敗すると追いうちのダメージが増加するというリスクもある。

体力ゲージの枠に注目

▶体力ゲージ上に枠が点滅する。ダメージがこのゲージを越えるとダウンしてしまう

クリティカルD.ホールド

◀よろけている側が，つぎの技を読んでピンポイントD.ホールドをキメることを言う

いろいろなカウンター・システム

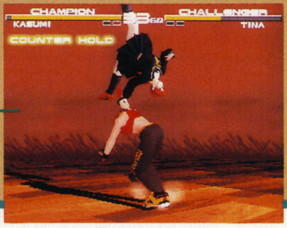
本作では，D.ホールドの動作中に投げた場合や，相手の打撃の出かかりに自分の打撃をヒットさせた場合など，打撃，投げ，ホールドのすべての攻撃にカウンターが設定されている。カウンターになるとダメージが増加するほか，浮きが高くなったり，硬直時間が長くなるなど，ヒット効果が変化。カウンターヒット時のみ，クリティカルヒット効果を持つ技もある。

打撃カウンター

▶おもに，相手の投げスカリポーズなどに打撃がヒットすると発生。赤い文字でカウンターヒットの表示が出る

投げカウンター

◀ホールドに対して投げ技がキマると発生。表示カラーは青

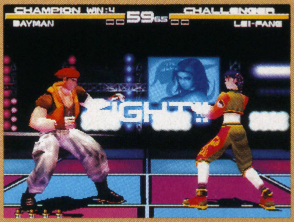


ホールドカウンター

▶打撃の出ぎわをO.ホールドでつかんだときなど。表示は緑

そのほかの変更点&新要素

本作では，複数のキャラ同士で闘うタッグマッチプレイも可能。また，地面に落ちると爆発してダメージを受けるデンジャーゾーンも健在で，コイン投入後，Ⓗ+Ⓟ+Ⓚを押しながらスタートすれば，バーストモードになる。



▲リング全面がデンジャーゾーンになるバーストモード

▲受け身はリング全面でとれる。ボタンもひとつでOK

各キャラの"使える"空中コンボと対戦攻略メモ

かすみ　閃光弾で攻めろ

中段攻撃の閃光弾（⇨Ⓟ）と飛龍脚（⇧Ⓚ）でクリティカルヒットを狙い，そこから相手を浮かせて空中コンボをキメる，というのがかすみの基本戦法。ヒットした場合は，中段パンチ属性の風牙（⇘ⓅⓀ）か，中段キック属性の旋・霞蹴り（Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ）を使って，よろけている相手を浮かせよう。攻撃属性のちがうふたつの浮かせ技を使いわければ，ピンポイントD.ホールドで反撃されにくいハズ。空中コンボは，連光天襲脚（ⓅⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓚ）がオススメだ。

この技を使え！

閃光弾
⇨Ⓟ

▶しゃがんでいる相手に当たればクリティカルヒットとなる。派生技が多いのも強み

レイファン　D.ホールドから連続技

▲レイファンは，とにかくD.ホールド。チャンスをのがすな

相手の攻撃をホールドしたときは，抱虎帰山（Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ）が確実にヒットする。そこから，懶紮衣（⇘Ⓟ）→連肘撃（⇨ⓅⓀ）→連環跌さ（ⓅⓅ⇩Ⓚ）や，斜飛肘撃（⇧Ⓟ）→二起脚（⇗ⓀⓀ）などの空中コンボに持ちこめるぞ。

この技を使え！

抱虎帰山
Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ

▶D.ホールド後は，抱虎帰山が確実にヒットする。すかさず空中コンボに持ちこもう

ザック　デンジャーゾーンが得意？

攻撃の起点はティー・ソーク・トロン（⇨Ⓟ）。クリティカルヒット時は，アッパー（⇘Ⓟ）→ガトリングニー（⇨ⓀⓀ）→ジェノサイドラッシュ（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）の空中コンボをキメよう。ジェノサイドラッシュは受け身を取られにくいので，デンジャーゾーンで追加ダメージが期待できる。

この技を使え！

ジェノサイドラッシュ
ⓅⓅ⇨ⓅⓀ

▶3段目がしゃがんでいる相手に当たればクリティカルヒット。空中コンボにも使える

リュウ・ハヤブサ　空中コンボはお手軽かつ強力

破突（⇨Ⓟ）がクリティカルヒットになったら，空旋刀（⇦Ⓟ）→破幻昇脚（⇧Ⓚ）→鬼哭神啼脚（Ⓗ+ⓀⓀⓀ）という連続技がキマる。ダメージも大きいので，必然的にこれを狙っていくのが基本戦法となる。D.ホールドに対しては，昇雷掌（⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓗ）からの投げコンボを狙おう。

この技を使え！

鬼哭神啼脚
Ⓗ+ⓀⓀⓀ

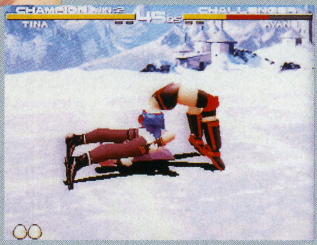
▶攻撃属性はすべて上段だが，攻撃力が高いうえ，空中の相手に当てやすい

ティナ　空中コンボもお手のもの

エルボー（⇨Ⓟ）やナックルアロー（⇖Ⓟ）がクリティカルヒットになったら，アッパー（⇘Ⓟ）→アルティメットコンボ（⇨ⓅⓅⓀ）や，ジャンピングニーパット（⇨Ⓚ）→マシンガンミドル（ⓅⓅⓀ）をキメよう。投げ技のJ・O・サイクロン（⬇⇨Ⓟ+Ⓗ）はフロントロール（⇩Ⓟ+Ⓚ）からが狙い目。

この技を使え！

J・O・サイクロン
⬇⇨Ⓟ+Ⓗ



▶ティナの単発の投げ技のなかでは最高の威力。相手のホールドにカウンターだ

バイマン　ホールドでいくか，打撃でいくか

ボディブロー（⇨Ⓟ）と派生技のストマッククラッシュ（⇨ⓅⓅ）に，O.ホールドと投げをからめて攻める。ボディブローは攻撃判定の出現が早いうえ，クリティカルヒット時はジャイアントアッパー（⇩⇙⇦Ⓟ）→ショルダータックル（⇦⇨Ⓟ）や，ライジングトマホーク（⇗Ⓚ）→ストームソバット（ⓅⓅⓀ）などの空中コンボに移行可能だ。

この技を使え！

ボディーブロー
⇨Ⓟ

▶攻撃判定が11フレームで出現する。ほかのキャラの肘系の技と同じスピードだ

ゲン・フー　強力な浮かせ技は健在

相手の状態（立ち，しゃがみ）にかかわらずクリティカルヒットになる挑領（⇘Ⓟ）が攻撃の主軸。挑領がヒットしたら，とう掌（⇧Ⓟ）×2→鶴子栽肩（⇩Ⓟ+Ⓚ，⇦⇨Ⓟ）という空中コンボに持ちこむのだ。なお，相手の攻撃をD.ホールドしたときは，すばやく側踹脚（⇨Ⓚ）を出せばかならずクリティカルヒットになるので，忘れないように。

この技を使え！

挑領
⇘Ⓟ

▶コマンドの都合上，立った状態からは出せない。なんらかのしゃがみ攻撃のあとに

ジャン・リー　ドラゴンキックも使える！

クリティカルヒットを狙う技は，中段攻撃のミドルフックキック（⇦Ⓚ）と上段攻撃のハイシンニーキック（⇖Ⓚ）。いずれかがヒットしたら，キックアッパー（⇗Ⓚ）→ドラゴンキャノン（ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ）をたたきこもう。クリティカルヒットでよろけたときにピンポイントD.ホールドを入力してくる相手には，ドラゴンキック（⇩⇘⇨Ⓚ）を使うのもいい。

この技を使え！

ミドルフックキック
⇦Ⓚ

▶攻撃判定が出現するのは少々遅めだが，投げを警戒してしゃがむ相手に有効

バース　破壊力バツグン

数ある中段攻撃のなかでも使い勝手のいいのが，ボディフック（⇨Ⓟ）だ。しゃがんでいる相手に当たればクリティカルヒットとなり，エルボースマッシュ（⇘Ⓟ）→バッファロークラッシュ（⇘⇘Ⓟ）→ニーハンマー（⇨ⓀⓅ）や，テキサスチョップ（⇦Ⓟ）→バッファロークラッシュ→コンボハイキック（ⓅⓅⓀ）などの連続技がキマるぞ。

この技を使え！

ボディフック
⇨Ⓟ

▶ヒット後，ピンポイントD.ホールドされないように，2種類の連続技を使いわけよう

あやね　肘よりも膝のほうがベター

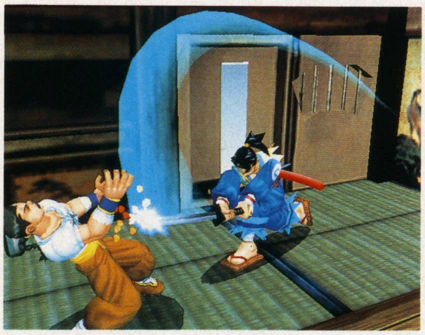
迅雷脚（⇨Ⓚ），飛龍脚（⇧Ⓚ），捷・綾音蹴り（Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ）の三つが，クリティカルヒットを狙いやすい。ヒット後に使う連続技は，上段キック系の飛龍脚，または中段パンチ系の双昇破（⇨⇨Ⓟ）から，最後は連刃覇天脚（ⓅⓅⓀ）へという流れがいい。なお，中段攻撃の飄針（⇨Ⓟ）は，クリティカルヒットしてもその後の上段攻撃が空振りしてしまうので，利用価値はイマイチ。

◀相手と距離があるときは，双昇破からコンボをスタートさせよう

この技を使え！

迅雷脚
⇨Ⓚ

◀飄針もヒットさせやすいが，連続技のことを考えると迅雷脚のほうが都合がいい



対戦格闘じゃありません。対戦"活劇"です。
パワーストーン

■カプコン
■NAOMI
■対戦アクション
■発売日未定
★メーカー問い合わせ先：
☎06-946-3099

第36回アミューズメントマシンショーでの発表以来，期待が高まっているカプコンのNAOMI参入タイトル第1弾『パワーストーン』。ドリームキャストへの登場も決定した，この注目作の詳報をお伝えしよう。（文／山田真也）

キーワードは「総天然色立体冒険活劇」

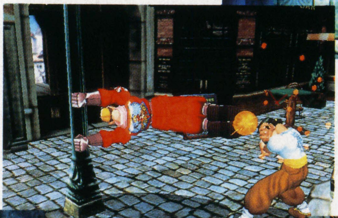
進歩した科学と未知なる神秘が，奇妙なバランスを形成していた19世紀。手に入れると，どんな願いでもかなえてくれるという伝説の宝石「パワーストーン」を求め，冒険者たちは世界各国を駆けめぐる——『パワーストーン』は，そんな世界のなかで冒険者たちがハデな立ちまわりを演じる，3D対戦活劇なのだ。

このゲーム，基本的に1対1で闘う対戦モノではある。しかし，武器を使うわ，そのへんにあるものを投げるわ，壁や柱を登って逃げるわと，対戦格闘というジャンルではくくりきれないくらい，とにかく破天荒なアクションが展開されるのだ。ゲームの発売はまだ先の話だが，今回公開した写真を見て，その自由でハチャメチャな雰囲気をつかんでほしい。

▶各フィールドには，自然な高低差がついている

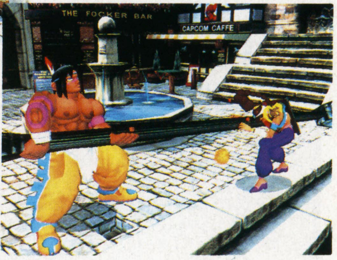
▲ヤシの木を登るキャラに，跳び蹴りがヒット!! さまざまな地形を利用しての戦いは，かなり自由度が高いものになりそう

画面せましと縦横無尽に暴れまわれ!!

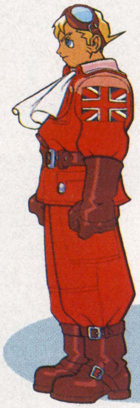


▲▶柱を使った攻撃も，柱を軸に大車輪キック，引っこ抜いて振りまわすなど，方法はさまざまだ

◀キャラによっては，壁だって駆け登れるのだ

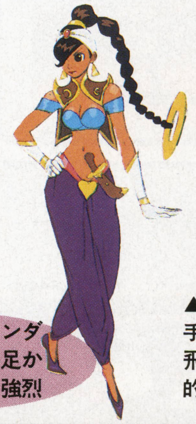


これがおもな登場キャラだ!!



◀パイロット風のキャラ。服の左ソデにはユニオンジャックのワッペンつき

▶うしろ姿だが，どうやら中国系のキャラか？ 背中には龍のマーク入り



▶アラビア風のスレンダーなお姉さま。長い足からくり出すキックは強烈!

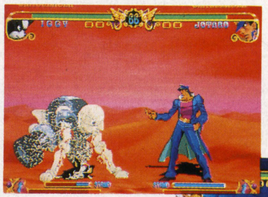
▲▶ナゾのサムライ風キャラ。手にした剣からはどんな攻撃が飛び出すのか？ ほかにも個性的なキャラがぞくぞく登場予定

Plus One ジョジョの奇妙な冒険 最新画面公開!!

AMショーではビデオ出展のみながらも，アツい視線を集めていた『ジョジョの奇妙な冒険』。今冬にも稼働が予定されている本作の最新画面を入手したので，ここにその一部を公開しよう。さらにくわしい情報は，来月号で紹介できるかも……!?

◀承太郎のスタープラチナと，アヴドゥルのマジシャンズレッドが激突!!

▶ポルナレフとシルバーチャリオッツのはさみうち。スタンドを活用せよ



◀どっしりかまえる承太郎を前に寝るイギー。どうやらお互いに挑発をしているらしい

▶アヴドゥルの猛攻の前に，ジョセフは得意の「逃避ダッシュ」。これも必殺技なのか!?

『パワーストーン』：©CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
『ジョジョの奇妙な冒険』：©荒木飛呂彦&LUCKYLAND COMMUNICATIONS／集英社 ©CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
※画面はすべて開発中のものです

ALL ABOUTシリーズ情報局

「A.A.ストZERO3」発売！ 11月12日は本屋へ急げ!!

うふふふ……情報局，すでに9割がた，見切りましてよ（かりん風）？　そんなわけで，またまた情報局長代行のFooすけですわ。今度こそホントにA.A.の発売日が決定いたしましたので，報告がてら，世間話でもさせていただこうかと思ってますの。

ていうか情報局長はいずこへ？　最近さっぱり姿を見ていないが。ウワサによれば『テリーのワンダーランド』中毒になったあげく，ゲームボーイカラーを発売日に買えずに，悶絶(もんぜつ)死したとか……。

まあ，それはさておき，大変長らくお待たせしました「A.A.ZERO3」，つ・い・に・11月12日，発売になります。いや，今度はマジ。……えっ，情報局発表の発売日はアテにならないって？

……こくこく。

それ，言いすぎ！　ところで今回のA.A.の値段を教えてあげようか？　「A.A.ZERO3」は1,600円＋税，どこの本屋さんでもこの値段は変わらない，パオ！

……なんだかわかるような，わからんようなネタがつづいてしまったが，許せ。

話は変わるけど，先日「東京ゲームショウ'98秋」のカプコンブースにて『ZERO3』の出版社対抗大会が開催されたんだよね。今回は個人戦だったから，ベントスタッフの斬りこみ隊長，白川大輔（独身・性格／ダーク）が代表となって出場した結果，見事，優勝をかっさらってきたようですよ？　さっそくヒーローインタビューを敢行してみたりする。

——優勝おめでとうございますー。今のお気持ちは，どんな感じよ？

▲一応は，満足そうにも見えないこともない白川大輔（写真中央）。こんな彼も一緒に制作した「A.A.ZERO3」をよろしくね!!

白川：ベンツ以外の車はカスよね。あと，いくらベンツでも，黒いのはダメ。赤。燃える情熱の赤以外は認めないワケ。

——今の気持ちを，まず誰に伝えたい？

白川：桂　正和先生。超美麗イラスト集も3セット買ったわよ。先生こそ神。

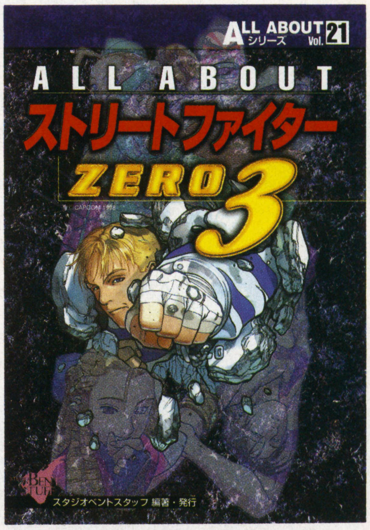
——A.A.シリーズと言えば精緻なデータがウリのひとつだけど，今回はほかに何か？　家庭用ゲーム機版もこれでバッチリとか，小林先生のマンガがあるとか。

白川：ふむ，余の崇拝する桂先生の絵が掲載されなかったのは是非もないかな。

——どうもありがとうございました。また次回もがんばってくださいな。

白川：うん？　余への賞賛が足りぬ。あと，カネはどうしたのじゃ？　まあ，軽く2本（2億円のことらしい）ほど用意してもらおうかのう。

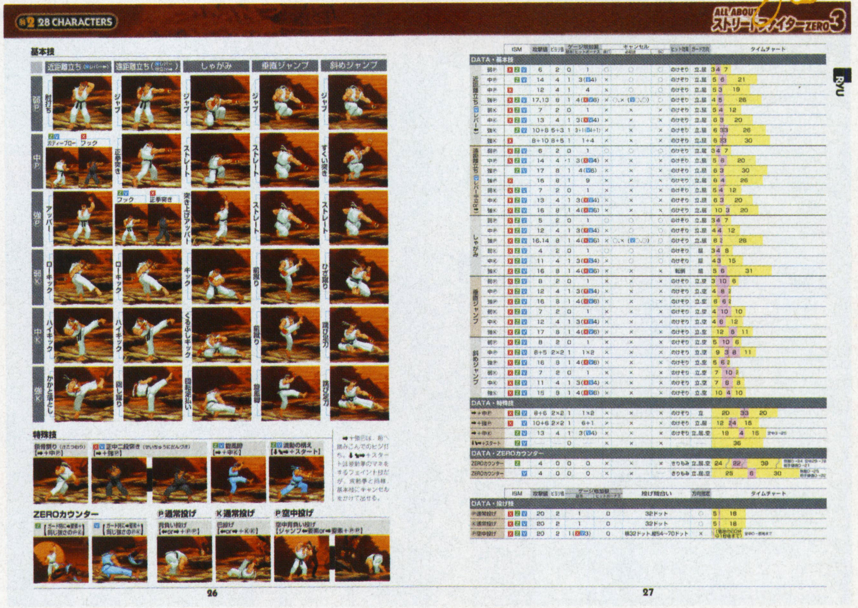
——そ，それじゃサイナラ〜（汗）！



ALL ABOUT STREET FIGHTER ZERO3

■11月12日発売
■本体価格：1,600円＋税　■448ページ

今回のA.A.の中身はこんな感じ



▲見やすく掲載されたデータ群を見よ！　さらなる隠しモードの独占情報も載ってるぞ

協力:㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
●アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第45回

1985年・Part10『テクの巣,テクノス』

格ゲーといえばテクノスでした

「テクノスジャパン」といえば『ザインドスリーナ』……コホン。『ザ・コンバットトライブス』……ゴホッゴホッ。失礼,『熱血硬派くにお君』や『双戯龍』など,格闘&アクションのメーカーとして記憶されている人も多いことだろう。'81年に設立され,'85年には営業部門を販売会社として独立させ,以後自社販売をしていく。

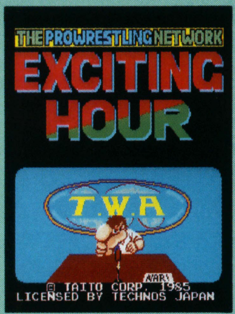
'85年のテクノスジャパン発の4作品のうち,『エキサイティングアワー』はとくに人気を集め,コピー基板が出回ったほど(当時のヒットタイトルには,かならずと言っていいほどコピー基板が作られていた)。プロレスゲームの名作である。

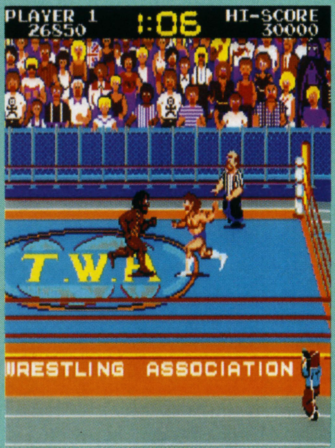
連続3回はダメ

『エキサイティングアワー』で3人目に登場する,日焼けした原住民スタイルのレスラー「ココ・サベージ」。得意技はタックル。最初の壁として思い出す読者もい

エキサイティングアワー

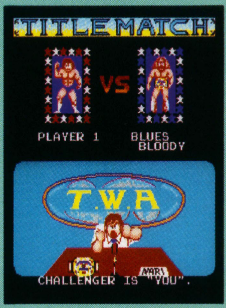
■テクノスジャパン/タイトー
■プロレス





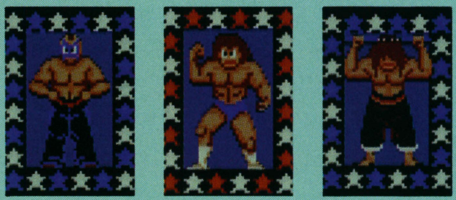
レバーの入力方向とボタンの組み合わせ,選手の状態により仕掛ける技が変化するプロレスゲーム。5戦目がタイトルマッチになっていて,6戦目以降は挑戦者ランダムの防衛戦がつづく。試合時間は3分。

フォールされたらレバガチャ連打!



▲ナレーターNARIのナレーションは画面下部のスクロールする文字によって表現。タイトル戦ともなればご覧のように力が入る

T.W.A所属の選手たち

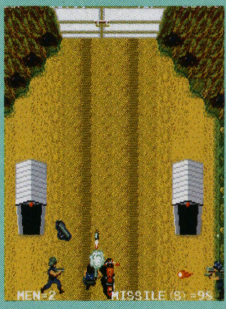


バトルレーン!VOL.5

■テクノスジャパン/タイトー
■シューティング+アクション

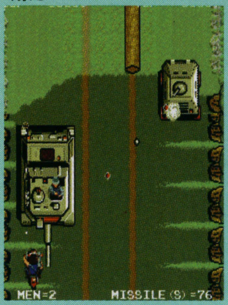
ピストルとバズーカを使い,五つある検問所の先に隠された秘密兵器を破壊する。バズーカは前方にのみ攻撃でき,ピストルはバイク面で前方,検問所面では8方向に撃つことができる。1周でエンド。

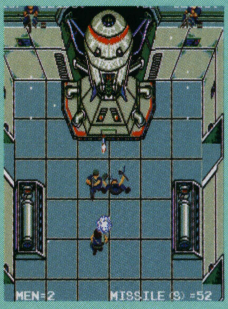
検問所は全部で5か所。だからVOL.5!……??



▲第1の検問所。右下のキャラを倒すと出現するバズーカ(画面ではMISSILEの表記)を,最大所持数の99発まで稼いでおきたいところ

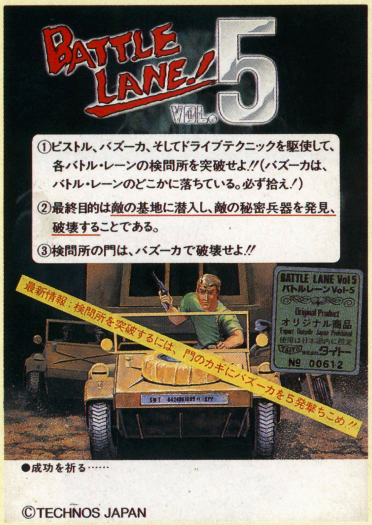
▼戦車は倒すと5,000点だが,すれちがいの時間は1秒もないため,出現ポイントを知らないと倒すことはできない。バズーカのみが有効だ





▲ラスト。秘密兵器に効果のあるバズーカは,このシーンに入ったら補充できない。10発なければ,クリアをあきらめるしかない

ることだろう。パンチを当てようとして，近づきすぎるとタックル，ダウン。こちらが起き上がる，するとそこに待ちかまえているタックル。起きる，タックル。間合いがとりづらいため，「ココ」がダウンしたら連続的にダメージを与えて一気に勝負をキメようとしてしまう。ところ



◀インストカード。検問所がむずかしいと思われたのか，新情報シールが貼られ，くわしい解説をしている

が，そこに落とし穴が待っている。

ラリアート→パイルドライバーとキメて，さてつぎは何をしてやろうかと，倒れている「ココ」の頭をつかんだ瞬間，ヤツにヘッドロックをかけられ，そしてタックル，タックル，タックル。

このゲームは，相手に大技を3回以上連続で仕掛けられない仕組みになっている。コンピュータの動きを観察してみると，大技を2回仕掛けたCPUキャラは，ダウンしたプレイヤーキャラが起きるのを近くで待つのである。したたかなアルゴリズムだが，これで内部システムが判明する。それを理解したあとは，あっさりと「ココ」越えができる。攻めつづけられるテクニック。その画面上の動きに実際のレスラーへの思いも重なる。うまくなっても気が抜けない点などが，結果として長く支持されることとなったのだろう。不思議なのは，人気はあったのに，移植がX68000のみにとどまっていること。「ココ」越えをしていない人のためにも移植を！

ロングヒット・タイトル以外は…

『バトルレーン！VOL.5』。敵弾が判別しづらく，いつの間にかやられている。背景に対する色合いがマズいのだ。弾の見やすい『戦場の狼』とは雲泥の差である。ゲームとわりきるか，リアルさを求めるかの差でしかないのだが，プレイヤーにとっては大きな問題だ。'90年に入ってからのテクノスは，どっちつかずといった感の作品が多い。これが衰退の要因になったのだろうか。原点に帰っていれば，消滅しなかったのだろうか。

（1985年Part10終わり・Part11につづく）

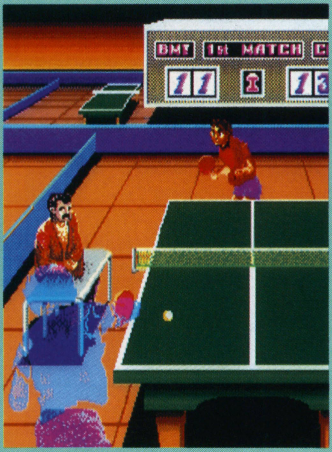
参考資料：

キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1997』

ピンポンキング

振り向いた選手の顔はまるで偉人像!?

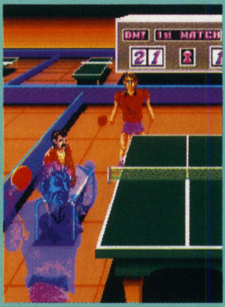
■カネコ／タイトー
■卓球



レバーの左右で移動，上下で体の向きをフォアーとバックに切り替える。加えてつっつき（カット）ボタンとドライブボタンを使いこなし，21ポイント先取したほうが勝ち。3人勝ち抜きでクリア。

▲まずは名前を入力。文字にラケットを合わせてボタンを押すとピンポン玉がコートの奥に飛んでいき，その文字が表示される

▼試合中，まわりを見渡してみると奥に何台か卓球台がある。けど人はいない。観客もいない。奇妙な空間でのゲームがつづく



▲21ポイント取ったぜ！そしてプレイヤーがこちらに振り向くと……ウギャー!! この顔は，まるで怪奇マンガである

影の伝説

1，4面のデモ画面で遊べるぞ！

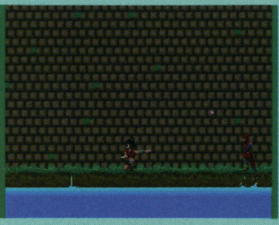
■タイトー
■アクション

魔性の軍団にさらわれた霧姫を救出するために，忍者「影」が手裏剣と刀を手に戦い抜く。手裏剣はレバーの入力方向に飛び，刀は影の周囲に攻撃を行なうほか，敵の手裏剣を消すことができる。

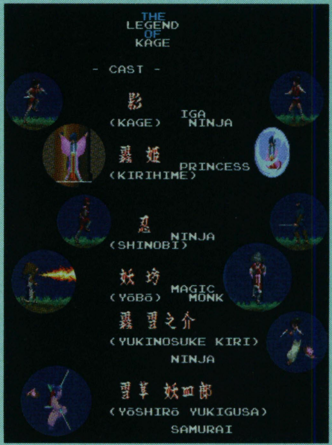
▶大きな木，とどろく雷鳴，忍者活劇のスタートである

◀1面，森のシーン。木の枝にはアイテムの巻物が！

▶水に入って下に入力。これぞ水遁の術なり〜



◀この屋敷のクリア後に雪之介が雪草妖四郎と決闘



Arcade Game

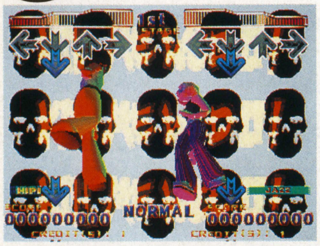
AMショーや東京ゲームショウで注目を集めた『ダンスダンスレボリューション』が今月の本命。ただ，筐体の大きさなどを考えると，入荷するお店は少ないかも。ほか，ドリームキャスト互換基板「NAOMI」の第1弾となる『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』や，彩京の『ガンバード2』などが人気となりそうだ。

New Release Title

アーケード・ゲーム今月の新作

ダンスダンスレボリューション

11／18 ■コナミ ■アクション



音楽に合わせて，前後左右にある足下のパネルを踏んでいく体感ダンス・シミュレーション。モードはイージー，ノーマル，ハードの三つのほか，上級者向けの隠しモードも多数用意されている。

アタックプラレール

11／上 ■ナムコ ■SLG

電車のおもちゃ「プラレール」をモチーフにした電車運転ゲーム。3D映像で作られたプラレール・ワールドで電車を運転し，さまざまなイベントをクリアしていく。簡単な操作系がウリ。

対戦ホットギミック快楽天

11／上 ■彩京 ■麻雀

▶コミック誌「快楽天」のキャラが今回のお相手。通常の対戦キャラは15人だ

◀2P対戦のはずかしいキメ技はさらにエスカレート。種類はなんと70以上!

通信対戦とグラフィックが好評だった麻雀の第2弾。コミック誌「快楽天」で活躍中のキャラクターが対戦相手として登場する。女の子への“おしおき”や，2P対戦時のキメ技もパワーアップ。

ガンメンウォーズ

11／中 ■ナムコ ■ガン・シューティング

市街地を舞台に，敵・味方のチームにわかれて戦うガン・シューティング。筐体設置のカメラでプレイヤーの顔を取りこみ，自分が操作するキャラのマークとして使用できるのが最大の特徴。

ガンバード2

11／中 ■彩京 ■シューティング

▶ふたり同時プレイでは，使用キャラ5人＋αの組み合わせで，126とおりのデモと数10種類のエンディングが楽しめる

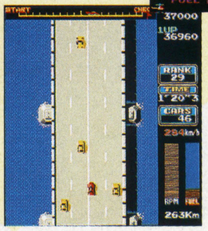
◀敵弾を引きつけてボムを使えば高得点となる“ナイスボム”システムを採用。ボーナスの新システムはほかにもあるぞ

個性的なキャラクターが活躍する縦スクロール・シューティングの第2作。レベル制のタメ撃ち攻撃や接近攻撃，ボムによるボーナス得点など，数々の新システムが導入されている。

コナミ80'sアーケードギャラリー

11／中 ■コナミ ■オムニバス

▶コナミの横スクロール・シューティングのルーツである「スクランブル」。「スーパーコブラ」も遊べるぞ

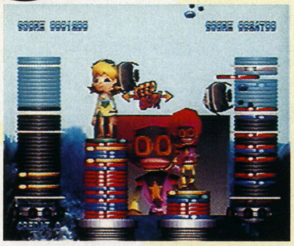


◀「ロードファイター」「ロックンロープ」「プーヤン」も収録。グラフィックはもちろん，操作性も昔のままだ

同社の80年代前半のヒット作をまとめた作品。『タイムパイロット』『シャオリンズロード』『サーカスチャーリー』『イーアルカンフー』『ジャイラス』など計10タイトルを収録している。

パカパカパッション

11／下 ■ナムコ ■アクション



対戦タイプの音楽アクション。押したボタンの種類やタイミングにより，自分および相手のキャラクターの足元にある足場（チップ）が増減する。相手側のチップを規定ラインまで積み上げれば勝ち。

▶BGMはテクノやロックなどさまざまなジャンルの5曲＋αを選曲できる

◀難易度セレクトもあり。選んだ難易度で演奏するパートが変わるのも特徴

フレイムガンナー

11／下 ■ギャップス ■アクション

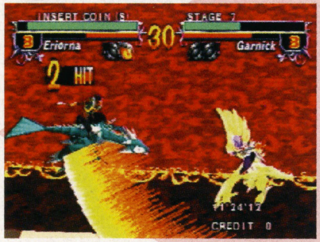
特殊部隊の一員となり，テロリスト集団と戦うガン・シューティング。操作系は1レバー＋3ボタンで，レバーとボタンの組み合わせでキャラクターと照準の両方を操作する仕組みになっている。

▶使用キャラ選択画面。対テロリスト部隊のメンバーは，たったの3人

◀キャラクターの移動と照準の操作を，すばやく行なわなければならないのだ

闘龍伝説エランドール

11／下 ■サイ・メイト ■対戦格闘 ■ST-V



ドラゴンに乗った人間が空中で闘う3D対戦格闘。人間とドラゴンによる多彩なコンビネーション攻撃や，「ドラゴンパワー」による特殊技が使用できる。戦士や魔法使いなど11人のキャラが登場。

▶人間とドラゴンの操作がポイント。それぞれの攻撃をうまく使いわけよう

◀ドラゴンは空中を自由に動ける。相手の側面にまわりこむことも可能だ

ダービークイズ マイドリームホース

11／下 ■ナムコ ■クイズ

サラブレッドのオーナーとなり，クイズに答えて自馬をGIホースへと成長させていく。馬を鍛える調教クイズとレースクイズがあり，レースでの獲得賞金によってエンディングが変化する。

▶設定されているレースはすべて実在のもの。レースでは馬券も購入できる

◀途中にはイベントも挿入される。選択によって馬の能力が変わることも

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

SNKの幕末剣術格闘『月華の剣士』の第2弾が発表された。前作の12人に加えて，新たに3人のキャラクターが追加されている。発売は近日の予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
11月下旬	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	ガンシューティング	セガ
12月上旬	★ギャルズパニックS 2	対戦格闘	アリカ
98年予定	★フレイムガンナー	アクション	カネコ
	パイロットキッズ	シューティング	彩京
	スターウォーズ トリロジー・アーケード	3Dシューティング	セガ
冬頃予定	ジョジョの奇妙な冒険	対戦格闘	カプコン
	マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー	アクションパズル	カプコン
未定	NBAプレイバイプレイ	バスケットボール	コナミ
	グラディウスⅣ～復活（仮）	シューティング	コナミ
	ビートマニアⅡDX（仮）	アクション	コナミ
	レイクライシス	シューティング	タイトー
	ギガウィング（仮）	シューティング	タクミコーポレーション
	パズルDEボーリング	アクションパズル	日本システム
	戦神	シューティング	ビスコ
▼MVS			
未定	★幕末浪漫第二幕～月華の剣士～月に咲く華，散りゆく花	格闘アクション	SNK
	キャプテントマディー	アクション	ビスコ
	フリップショット	アクションパズル	ビスコ
	武蔵厳流記	アクション	ビスコ
▼NAOMI			
未定	パワーストーン	格闘アクション	カプコン
	ダイナマイトベースボール98	野球	セガ
	ブラッドバレット（仮）	アクション	セガ
	デッドオアアライブ 2	対戦格闘	テクモ
▼アレック64			
未定	テニス（仮）	テニス	ビスコ

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●GTIクラブ バーチャルギアバージョン（コナミ）未定●アシュラブレード（フウキ）10月上旬→10月下旬●SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝（SNK）10月→10月下旬●VS麻雀 乙女繚乱（カネコ）9月下旬→10月6日●イレブンビート（ビスコ）9月→9月30日●カオスヒート（タイトー）10月中旬→10月7日●グルメバトルクイズ 料理王（ビスコ）10月→11月5日●コットン・ブーメラン（サクセス）9月中旬→9月下旬●ショックトルーパーズ 2ndスカッド（ザウルス）9月下旬→11月●スターソルジャー バニシングアース（ビスコ）10月→11月●デッドオアアライブ十十（テクモ）10月上旬→10月8日●パズループ（ミッチェル）10月下旬→11月上旬●レースオン！（ナムコ）9月→10月上旬

今月の人気ゲーム HOT10

上位の顔ぶれは，先月とあまり変わっていない。非対戦ゲームが『ビートマニア』の2作と『JET』だけというのもさびしい。

1 前1位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ ●SNK ●対戦格闘

2 前2位 ストリートファイターZERO3 ●カプコン ●対戦格闘

3 前3位 バーチャストライカー2 VERSION'98 ●セガ ●サッカー

4 ↑前5位 ビートマニア 2nd MIX ●コナミ ●アクション

5 前4位 ソウルキャリバー ●ナムコ ●対戦格闘

6 前6位 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ●セガ ●3Dアクション

7 初登場 ライデンファイターズJET ●セイブ開発 ●シューティング

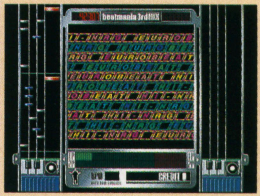
8 初登場 ビートマニア 3rd MIX ●コナミ ●アクション

9 ↑再登場 バーチャファイター3tb ●セガ ●対戦格闘

10 前10位 鉄拳3 ●ナムコ ●対戦格闘

Pick Up 8位

ビートマニア 3rd MIX



▲早めに入荷したお店のポイントだけで，この順位はさすが。来月はもっと上位に食いこんできそう

Arcade Game Side

Game Music Encyclopedia

ゲーム・ミュージック・エンサイクロペディア

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●サイトロンレーベル設立10周年記念フェア開催中

現在サイトロンでは，全国有力店でレーベル関連商品を3,000円以上購入した人にもれなく「特製キャラクター＆CDカタログ・デスクトップカレンダー」をプレゼントするフェアを開催中。期間は11月20日までだが，景品がなくなりしだい終了となる。

●『サクラ大戦』クリスマス・イベント開催決定

『サクラ大戦』の出演声優によるコンサート「SEGA Presents～花組クリスマス～奇跡の鐘」が，12月23日16：00（開場15：30）より，六本木ヴェルファーレにて開催される。料金は5,000円で，11月18日よりチケットぴあにて前売り券が販売開始。

満を持して，いよいよ登場

「ソニックチーム」ファン待望のベスト盤発売！

『ソニック』シリーズや『ナイツ』などを制作してきた，セガの「ソニックチーム」。彼らの作品のなかで使用されているボーカル曲を集めたベスト・アルバム「SONIC TEAM“Power Play”」が，マーベラスエンターテイメントより発売された。その作曲などを手掛けた3人へのインタビューをお届けする。

（聞き手／北野聡士）

クオリティの高い楽曲だから

――ボーカル集を制作することになったきっかけは？

牧野：ほかの楽曲ももちろんそうですが，ソニックチームのタイトルの楽曲は，とくにクオリティの高いものが多いんです。加えてボーカル曲も多かったので，ベスト盤という形式でまとめられそうだな，と考えたのが出発点ですね。

――CD初収録の曲もありますね。

牧野：『ソニックCD』の2曲と，『ナイツ』の「DREAMS DREAMS」のキッズ・バージョンおよびアカペラ・バージョンがそうですね。ボーナストラックも，今回のために制作した新録曲です。

――聴きどころはどこでしょう？

牧野：サントラの1トラックとしてボーカル曲を聴くのではなく，ボーカル曲だけをまとめて聴けるというニュアンスのちがいを感じてほしいですね。数曲については，リミキシングをして，よりクオリティを上げてますから，以前のものよりも聴きごたえがあると思いますよ。

このCDには秘密があるんです

――佐々木さんは『バーニングレンジャー』で歌唱もされていますが？

佐々木：この曲は，収録が大変だったんですよ。といっても，私自身は気持ちよく歌えたので，そんなに苦労はしてないんですが，編集されたかたが大変だったようで……（笑）。

幡谷：じつは，当初は彼女が歌う予定ではなかったんです。佐々木の声で録っていた仮バージョンを，プロデューサーの中　裕司をはじめとしたソニックチームの面々が気に入ったために，彼女が歌うことになったという……。彼女の歌が，たまたまキャラクターの繊細なイメージに合っていたわけですね。

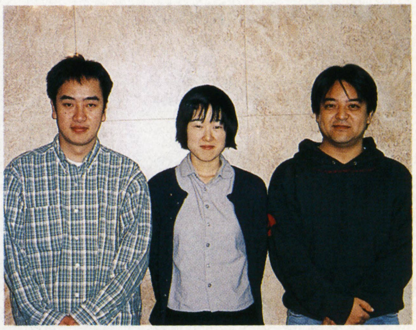
佐々木：そうでしたね。おどろきました。

――最後に，ファンへのメッセージを。

牧野：ふだん聴くCDの1枚として，ぜひご購入ください！　それから，このアルバムには秘密があるんですが，それは買ってからのお楽しみ，ということで。

佐々木：歴史を感じられるアルバムになりましたので，ぜひ聴いてください。

幡谷：ドリームキャストで12月に発売される『ソニックアドベンチャー』の曲にも期待してほしいですね。



▲左から幡谷尚史さん，佐々木朋子さん，牧野幸文さん。ソニックチームをサウンド面からサポートしている3人だ

今月の新作

『センチ』のダンス・リミックスCDが2種類登場するが，それぞれ題材曲は異なる。「ビートマニア 3rd MIX」はPS版のアペンド・ディスクつき。アニメの舞台裏ドラマが楽しめる「白い明日だ！ロケット団」は，特製ブックレット＆資料集つきで2,800円とお買得。ファンならゲットだぜ。

CD

GAME MUSIC

SAMURAI SPIRITS2 ～アスラ斬魔伝　ドラマCD

11／6
- ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
- 2,940円（税込）
- CD PCCB-00343

偽りの記憶を持つ色の運命，そして彼女と牙神幻十郎との闘いを描く。番外編「リムルルの冒険」も楽しめる。

SONIC TEAM “Power Play” ～ベストソングス・フロム・ソニックチーム

11／6
- マーベラスエンターテイメント
- 2,310円（税込）
- CD MJCA-00033

『ナイツ』や『ソニックR』など，ソニックチーム作品のサウンドからボーカル10数曲をピックアップしたベスト盤。

スターオーシャン セカンドストーリー アレンジアルバム

11／6
- ファーストスマイル・エンタテインメント
- 2,854円（税込）
- CD FSCA-10056

作曲者の桜庭　統による，10曲の荘厳なサウンドが堪能できる。うち2曲は，未使用曲のアレンジとなっている。

ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.5

11／6
■コナミ／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-7879

“彩のギタリスト”の新曲によって，再び結束するバンドのメンバーたちに，彩子のパリ留学の話が伝わる。シリーズ最終巻。

卒業M＋Ⅲ M＋真夜中のCDスペシャル

11／7
■ムービック
■2,800円
■CD MACM-1023

「真夜中の陣」「真夜中の公録スペシャル」など，ラジオで放送された「真夜中」シリーズを収録。ボーナストラックも。

奇跡の鐘～So special a day～／Happy Day HappyX'mas

11／18
■マーベラスエンターテイメント
■1,050円（税込）
■CDシングル MJDA-90003

ゲームのクリスマス・イベントを思わせる新曲と，「サクラ大戦2歌謡全集」の収録曲「奇跡の鐘」の新バージョンを収録。

オペレーションタイガー

11／21
■ZUNTATAレコード
■2,550円（税込）
■CD ZTTL-0032

オリジナル・サウンドをメインに，未使用ナレーションを使ってのストーリー・デモ＆書き下ろしエンディング曲を収録。

My Sweet Days／館林見晴

11／6
■コナミ／キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7919

館林見晴のイメージ・ソングより，リテイク・バージョンを含む9曲の人気曲と，2曲の新曲を収録したベスト盤。

ポケモンサウンドピクチャーズボックス「白い明日だ！ロケット団」

11／11
■メディアファクトリー
■2,800円
■CD TGCS-534

ロケット団のある1日を，CDドラマと48ページの描き下ろしブックレットでつづる。ドラマ＋ソングの計7トラック。

スターオーシャン セカンドストーリー オリジナルサウンドトラック

11／18
■ファーストスマイル・エンタテインメント
■3,568円（税込）
■CD FSCA-10063（2枚組）

ゲーム中で流れた前作のアレンジ曲を含む，全87曲を収録した『セカンドストーリー』オリジナル・サウンド集。

超鋼戦紀キカイオー オリジナル・サウンドトラック

11／21
■セルピュータ
■2,940円（税込）
■CD CPCA-1016～7（2枚組）

楽曲とボイス＆S.E.を，110分にわたって収録。初回特典はテレビを模したボックスと99年オリジナル・カレンダー。

MELODY ～あなたしか見えない～／t.a.p.

11／6
■NECインターチャネル／キングレコード
■1,836円（税込）
■CD KICA-5016

PS版『アルバレアの乙女』のエンディングほか2曲と，そのカラオケを収録。宝塚所属の4人で構成されたt.a.p.が歌う。

SNKサウンド キャラクターズコレクション Vol.8 レオナ

11／18
■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
■1,529円（税込）
■CD PCCB-00344

発売中のCDより選ばれたレオナ関連のサウンドに，新録の語り「絆～きずな～」をプラスした，キャラクターCD第8弾。

ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記 オリジナルサウンドトラック＆ヴォイスコレクション

11／18
■ファーストスマイル・エンタテインメント
■2,548円（税込）
■CD FSCA-10062

未使用曲2曲を含む44曲のサウンドと，キャラクター・ボイスの一部を収録。初回分にかぎりジャケット・ステッカー入り。

アナザー・マインド オリジナル・サウンドトラック

11／21
■デジキューブ
■1,942円（税込）
■CD SSCX-10024

24曲の楽曲を，オリジナル音源にて収録。都会的なサウンドが，ゲーム・コンセプトのひとつ“大人感覚”を演出する。

ぷよぷよSUN DX.

11／21
■テイチク
■2,500円（税込）
■CD TECD-25423

『ぷよSUN』初のアルバム。ゲームの全オリジナル曲，仁井谷社長のソロ・デビュー曲，60トラックのボイスなどを収録。

火星物語 キャラクター・アルバム

11／21
■エアーズ
■2,854円（税込）
■CD AYCM-628

ゲームで使用されたボイスのほか，広井王子がプロデュースする新録のキャラクター・ソング2曲を収録している。

ダブルキャスト オリジナル・サウンドトラック

11／21
■SPE・ビジュアルワークス
■2,548円（税込）
■CD SVWC-7006

オリジナル音源で収録された楽曲と，テーマソングの新バージョンが楽しめる。初回分にはメモリーカード・シール封入。

季節を抱きしめて オリジナル・サウンドトラック

11／21
■SPE・ビジュアルワークス
■2,548円（税込）
■CD SVWC-7007

エンディングのピアノ・アレンジ，「綺麗なお姉さんのテーマ～Sexy Version」を収録したサウンド集。

レガイア伝説 オリジナル・サウンドトラック

11／21
■SPE・ビジュアルワークス
■2,345円（税込）
■CD SVWC-7008

10月末に発売された同名RPGのサウンドをCD化。大島ミチルの作曲によるオリジナル楽曲が収録されている。全40曲。

風の魔法／大藤 史

11／21
■SPE・ビジュアルワークス
■816円（税込）
■CDシングル SVWD-9009

テレビ東京系で放送中のアニメ「ポポロクロイス物語」のエンディング・テーマ。2バージョン＋カラオケを収録。

こんなに君はあったかいんだね／LITTLE WINGS

11／21
■ビクターエンタテインメント
■1,155円（税込）
■CD VICL-35035

『リトルラバーズシーソーゲーム』のオープニング・テーマをメインとした4トラックが収録されたマキシ・シングル。

忘れない季節 ～DREAMIN' TOMORROW～／高橋美佳子

11／21
■ビクターエンタテインメント
■1,155円（税込）
■CD VICL-35040

テレビでも活躍中の高橋美佳子が歌う『リトルラバーズシーソーゲーム』のエンディング曲と，メッセージを収録。

ファーストKiss☆物語 ～ファーストエピソード・織倉香奈～

11／21
■ムービック
■2,940円（税込）
■CD MACM-1029

PC-FXの同名ゲームを題材にしたドラマCDの第1弾では織倉香奈をフィーチャー。シナリオは漫画家の水縞とおるが担当。

皆口裕子のDear My Friends ～しゃべらせてみせましょう～

11／23
■ムービック
■2,730円（税込）
■CD MACM-1019

皆口裕子が「友情」をテーマにくり広げるDJ CD。ゲストとして，ゲーム『フレンズ』で共演した声優たちが登場する。

シャイニング・フォースIII

11／26
■東芝EMI（ユーメックス）
■2,854円（税込）
■CD TYCY-10003

『シナリオ1』～『3』の楽曲を，作曲者である桜庭 統自身がアレンジ。メドレー曲をはじめとした13曲が展開する。

アイドルプロジェクト REMIX Dance³

11／26
■ケイエスエス
■2,854円（税込）
■CD KLCA-2006

『アイドルプロジェクト』関連CDから3曲のダンス・ナンバーを選び，リミックスしたオムニバス・ボーカル・アルバム。

ビートマニア 3rd MIX complete

11／27
■コナミ／キングレコード
■3,364円（税込）
■CD KICA-7921

『3rd MIX』全曲収録に加え，PSで『3rd MIX』の新曲5曲が遊べるようになるアペンド・ディスク（要本体）を同梱。

MIDI POWER Pro.6 悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲

11／27
■コナミ／キングレコード
■3,873円（税込）
■CD KICA-7928

『悪魔城ドラキュラX』の楽曲を，MIDI音源にアレンジ。収録曲のMIDIデータを収めた2HDディスクを同梱している。

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 ～彩のラブソング～ オリジナル・サウンドトラック

11／27
■コナミ／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-7920

ゲーム『彩のラブソング』で使用されたBGMを収録したサントラ。片桐彩子が歌う新ボーカル曲なども収録している。

ベリーベストオブイース

11／27
■日本ファルコム／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-1220

『イース』シリーズ初のベスト・アルバム。「交響曲イース」など，過去に発売されたアレンジ・アルバムより選曲。

EVEバーストエラー オリジナル・サウンドトラック

11／27
■キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-1219

「小次郎編」「まりな編」「エルディア編」の，『EVE』ドラマCDシリーズ3部作で使われた全BGM＆ボーカル曲を収録。

星の丘学園物語 学園祭 オリジナルサウンドトラック＆ボイスコレクション

11／27
■エイジップミュージック
■3,059円（税込）
■CD AZCA-10006

ゲーム中のボーカル＆楽曲を完全収録。ボイス・コレクションでは，各キャラクターの名セリフをクリアな音声で聴ける。

星の丘学園物語 学園祭 スペシャルボーカルアルバム

11／27
■エイジップミュージック
■3,059円（税込）
■CD AZCS-10004

ゲームに登場する女の子たちのイメージ・ソングを，それぞれを演じる声優が歌う。多彩なジャンルの10曲が展開。

星の丘学園物語 学園祭 ラジオドラマCD VOL.2

11/27
■エイジップミュージック
■3,059円（税込）
■CD AZCA-10005

ラジオ番組「電撃大賞」で放送されたドラマより，ふたつのエピソードを収録。CDオリジナルのおまけトラック入り。

前号追補タイトル

Dancemania CLASSICS

'96.10/9
■東芝EMI
■2,548円（税込）
■CD TOCP-4015

『ダンスダンスレボリューション』タイアップCDのひとつ。収録曲の「ザッツ・ザ・ウェイ」がゲームに使用されている。

前号追補タイトル

Do-can／奥井雅美

9/23
■キングレコード（スターチャイルド）
■3,059円（税込）
■CD KICS-695

PSソフト『封神領域エルツヴァーユ』の主題歌「kiss in the dark」を含む，奥井雅美のオリジナル・アルバム。

前号追補タイトル

ココロノトビラ／川崎洋子

9/23
■エイジップミュージック
■1,020円（税込）
■CDシングル AZDS-10001

PS版『スペクトラルフォース2』のテーマソング「ココロノトビラ」と，新曲「12時ちょうどのメッセージ」を収録。

前号追補タイトル

Week／こおろぎさとみ&ショッカーO野

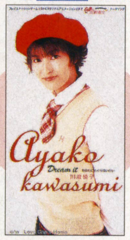
9/23
■ケイエスエス
■1,050円（税込）
■CDシングル KLDA-1002

ラジオ番組「同級生～恋愛専科～」のエンディング・テーマ。ボーナストラックを含む全3曲のデュエット曲が楽しめる。

前号追補タイトル

Dream it ―あなたにめぐり会いたい―／川澄綾子

9/23
■ケイエスエス
■1,050円（税込）
■CDシングル KLDA-1001



『恋愛候補生』のヒロイン役，川澄綾子の1stシングル。OVAのオープニング&エンディング・テーマが収録されている。

前号追補タイトル

センチメンタルグラフティ Non-Stop-14 Tracks

10/21
■日本コロムビア
■2,100円（税込）
■CD COCX-30142

各キャラのイメージ・ソングを，12人がつぎつぎと歌うダンス・メドレーとインストのクラシック・メドレーにアレンジ。

前号追補タイトル

センチメンタルジャーニー BGM全曲集（完全版）

10/21
■バンダイ・ミュージックエンタテインメント
■3,500円（税込）
■CD APCM-9009

アニメで使われたBGMやボーカル曲を完全収録。初回分は，平山まどか描き下ろしの'99年キャラクター・カレンダーつき。

前号追補タイトル

Dance in the Sentimental Graffiti

10/21
■マリンエンタテインメント
■2,100円（税込）
■CD MMCM-5005

「Summer Concert Live Album」の13曲をダンス・メドレーにアレンジ。セリフを追加したバージョンも収録。

前号追補タイトル

ビートマニア　公式ガイド

10/21
■コナミ／NTT出版
■1,500円
■CD NK-113

PS版『ビートマニア』のCDつき攻略本。PS版の新曲が収録されているので，『3rd MIX』の攻略にも活用できる。

前号追補タイトル

スペクトラルフォース2 オリジナルサントラCD

10/23
■エイジップミュージック
■3,059円（税込）
■CD AZCA-10003

テーマソングのゲーム・バージョンを含むオリジナル・サウンド30曲＋メインテーマと，エンディングのアレンジを収録。

前号追補タイトル

スペクトラルフォース2 ドラマCD

10/23
■エイジップミュージック
■3,059円（税込）
■CD AZCA-10002

ゲーム・ストーリーをもとにした3部構成のドラマに，おまけパート&テーマソングのドラマCDバージョンをプラス。

前号追補タイトル

星の丘学園物語 学園祭 ラジオドラマCD VOL.1

10/23
■エイジップミュージック
■3,059円（税込）
■CD AZCA-10004

科学部を救うための奮闘記，声優のトークコーナーなどを収録。オープニングはCDのための新ボーカルとなっている。

前号追補タイトル

雷弩機兵（ライトギア）ガイブレイブのテーマ

10/23
■エイジップミュージック
■1,020円（税込）
■CD AZCA-10001

『雷弩機兵ガイブレイブ2』のオープニング&エンディングをカップリング。それぞれ桑島法子と川崎洋子が歌い上げる。

前号追補タイトル

ラングリッサーV オリジナルサウンドトラックス

10/24
■ムービック
■2,800円
■CD MACG-7001

『ルナ』シリーズや『グランディア』などを手がけた岩垂徳行の作・編曲によるサウンド集。2曲のボーカルを含む計42曲。

前号追補タイトル

アイドルプロジェクト New Dream

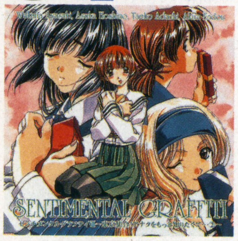
10/28
■ケイエスエス
■2,854円（税込）
■CD KLCA-2003

新曲を筆頭に，ゲームの特典CDに収録されていたソングや，声優たちが過去に発表した曲のリミックス版を収録。

前号追補タイトル

センチメンタルグラフティVIII ～東京集合！アナタをもっと知りたくて…②～

10/31
■ムービック
■2,500円
■CD MACM-1013



若菜，明日香，晶，妙子が秋葉原を探索するコメディ・ドラマと，さまざまな形式で贈る新録フリートークが楽しめる。

前号追補タイトル　通信販売

エコーナイト オリジナルサウンドトラック

8/13
■フロム・ソフトウェア
■2,000円（税込）
■CD FSF-ST002

アレンジ19曲を含む，39曲を収録。フロム・ソフトウェアの通信販売か，関東近郊の「ぴゅう」各店にて入手できる。

前号追補タイトル　通信販売

テクノソフト ゲームミュージックコレクションVol.13 「風のあこがれ」

10/9
■テクノソフト
■2,500円（税込）
■CD TCS-0013

『風の丘公園にて』のこよみ&夕に関わる楽曲を収録。ベスト・エンディング時に流れるソングや新録の「ラジオ小説」も。

前号追補タイトル　通信販売

テクノソフト ゲームミュージックコレクションVol.14 「丘のおもいで」

10/9
■テクノソフト
■2,500円（税込）
■CD TCS-0014

『風の丘公園にて』の登場キャラ，深雪&水帆関連のBGMを集めたサントラ。ラジオ小説を合わせた31トラックを収録。

ビデオ & LD

GAME VIDEO & LD

前号追補タイトル 通信販売

テクノソフト ゲームミュージックコレクションVol.15「ベスト・オブ・サンダーフォース」

10/9
■テクノソフト
■2,500円（税込）
■CD TCS-0015

『サンダーフォースII』～『IV』から選ばれた11曲をアレンジ収録。サターン版『V』のスペシャルパックの特典と同内容。

前号追補タイトル 非売品

SCITRON 10th Anniversary Special Sampler

10/中
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■プレゼント用
■CD（2枚組）

これまでに発売されたCDからベスト・アレンジ曲を選んで収録した記念アルバム。応募の受付はすでに終了している。

草薙 京・八神 庵 キャラクターズムックビデオ ～featuring KOF'98～

11/6
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■4,800円
■VHS PCVP-12466 LD PCLP-00687

CG加工されたイラスト、ゲームの名場面、声優インタビューなど、数々のビジュアルでふたりの魅力をさぐる。

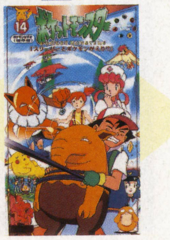
ポケットモンスター（保存版） 13巻

11/21
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-113

サトシが騒動のすえオコリザルをゲットする第25話と、タマムシジムでのバトル&ハプニングを描く第26話を収録。

ポケットモンスター（保存版） 14巻

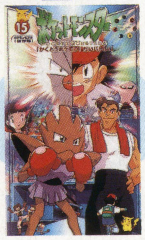
11/21
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-114



ヨヨヨタウンで起こった子どもの行方不明事件，ブリーダー・ユキに弟子入りしようとするタケシのエピソードを収録。

ポケットモンスター（保存版） 15巻

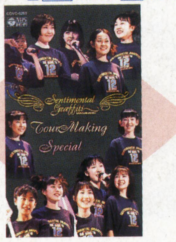
11/21
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-115



P1グランプリに出場したサトシは，ベルトを狙うロケット団と対決することに。第30話ではコイルがピカチュウに恋を？

センチメンタルグラフィティ ツアー・メイキング・スペシャル

11/21
■日本コロムビア
■4,800円
■VHS COVC-6263 LD COLC-3320



中野サンプラザでのリハーサル風景や，各地でのステージ&移動中の映像など，オフショット・シーンがメインのビデオ。

サクラ大戦 歌謡ショウ 第二回花組特別公演「つばさ」

11/21
■マーベラスエンターテイメント
■6,800円
■VHS VPVQ-69211 LD VPLQ-70715

『サクラ大戦』出演声優たちによる舞台公演を，オープニングからカーテン・コールまでの全175分にわたって収録。

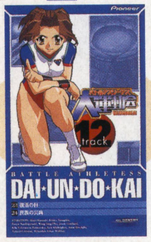
スペクトラルフォース フェイズ1 新生魔王軍起つ

11/25
■アイディアファクトリー
■5,800円
■VHS IFVA-60001 LD IFLA-70001

PS&パソコンで好評だったSLGをOVA化。ネバーランドの統一に向け，魔王の娘・ヒロが率いる新生魔王軍が旅立つ。

バトルアスリーテス大運動会 track12

11/25
■パイオニアLDC
■5,500円
■LD PILA-7102
■VHS PIVS-7152



第23&24話を収録。コスモ・ビューティー育成の真実，地球の存亡をかけた「超運動会」など，物語は急展開を迎える。

VIRUS vol.3

11/25
■カルチュア・パブリッシャーズ
■4,800円
■DVD CPVD-1132

アニメ第7～9話を収録。映像特典は，オープニングver2&エンディング（クリーンピクチャー）と美術設定資料集。

beatmania

11/27
■コナミ/キングレコード
■3,000円（税込）
■VHS KIVM-240

『ビートマニア 3rd MIX』の基本テクニックやスーパー・プレイを収録したオリジナル攻略ビデオ。全国大会の模様も。

恋愛候補生 第1話「こんなはずじゃ…の入学式」

11/27
■ケイエスエス
■5,800円（税込）
■VHS KSVA-23519 LD KSLA-23519

OVA版「恋愛候補生」第1弾。パイロット志望の主人公・めぐみは，夢への第一歩である士官学校の入学式を迎えたが？

同級生2 TV編集版 EXTRA BOX

11/27
■ピンクパイナップル
■29,800円
■LD KSLA-53530（5枚組）

テレビ放送分全9話を，おまけ映像つきで完全収録。設定資料集，特製下じき，オリジナル・テレカと，特典も豪華。

非売品

セガサターンビデオマガジン 11月発売タイトル号

11/1
■セガ
■販促用
■VHS

11月発売のサターン・タイトルを集めたプロモーション・ビデオ。9作の新作ソフトと2本のテレビCFを収録している。

前号追補タイトル

エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第1巻「ときめきの予感…」

7/24
■ピンクパイナップル
■4,700円
■ビデオCD KSNA-53416

春から夏にかけて発売されたOVA「下級生」がビデオCDに。アニメのほか，極秘設定資料集を追加収録している。

前号追補タイトル

エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第2巻「素直になれたら…」

9/25
■ピンクパイナップル
■4,700円
■ビデオCD KSNA-53417

ビデオCD版「下級生」第2弾。瑞穂，みこ，愛，そしてトオルのあいだで絡み合う恋愛模様が描かれる。

前号追補タイトル

サイキックフォース2012

10/30
■新声社
■5,800円（税込）
■VHS GV-45

勢力別キャラクター紹介をはじめ，連続技，対戦，エンディング集を100分以上にわたって収録。㊙のおまけコーナーも。

前号追補タイトル 通信販売

ソニックアドベンチャー制作発表会 1998.8.22

10/上
■セガ
■2,000円（税込）
■VHS

8月22日の制作発表会の模様に加えて，未公開映像も収録。セガ・パートナーズ会員には無料配布された。販売終了。

「ポケットモンスター」©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

今月のGM収録曲目リスト

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉

●10月第1週（10月5日付）
12位　Do-can／奥井雅美（キングレコード（スターチャイルド））／31,020枚
23位　New Frontier／丹下　桜（コナミ／キングレコード）／17,620枚
●10月第2週（10月12日付）
44位　Do-can／奥井雅美（キングレコード（スターチャイルド））／7,040枚
81位　New Frontier／丹下　桜（コナミ／キングレコード）／4,190枚
97位　ビートマニア 2nd MIX complete（コナミ／キングレコード）／3,130枚
●10月第3週（10月19日付）
58位　虹のリトグラフ／虹野沙希（コナミ／キングレコード）／5,150枚
66位　Do-can／奥井雅美（キングレコード（スターチャイルド））／4,810枚
83位　サクラ大戦2　ドラマCDシリーズ ラジオドラマ 喜劇・リア王（大正十四年夏公演）（テイチク）／3,830枚
●10月第4週（10月26日付）
チャート・インなし

〈シングル〉

●10月第1週（10月5日付）
23位　風といっしょに／小林幸子（メディアファクトリー）／16,460枚
60位　ピカピカまっさいチュウ（メディアファクトリー）／5,190枚
●10月第2週（10月12日付）
27位　風といっしょに／小林幸子（メディアファクトリー）／9,520枚
●10月第3週（10月19日付）
26位　風といっしょに／小林幸子（メディアファクトリー）／10,130枚
74位　ピカピカまっさいチュウ（メディアファクトリー）／2,740枚
●10月第4週（10月26日付）
24位　風といっしょに／小林幸子（メディアファクトリー）／8,240枚
69位　ピカピカまっさいチュウ（メディアファクトリー）／2,360枚
90位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／1,900枚

（オリコン調べ／枚数は推定）

SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝　ドラマCD

題材ゲーム：SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝（SNK）
収録曲：〈ストーリー1〉①第一幕「偽りの記憶」②第二幕「流転の前兆」③第三幕「絡み付く糸」④第四幕「運命に向かう者たち…」〈ストーリー2〉⑤第二幕「傀儡に堕ちる」⑥第三幕「傀儡の舞」⑦第四幕「牙対傀儡」⑧番外編「リムルルの冒険！」
声の出演：一条和矢，中村大樹，生駒治美ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

SONIC TEAM "Power Play"～ベストソングス・フロム・ソニックチーム

題材ゲーム：ナイツ～into dreams…，クリスマス・ナイツ，ソニックR，バーニングレンジャー，ソニックCD（セガ）
収録曲：〈NiGHTS〉①DREAMS DREAMS（Kids Version）〈Christmas NiGHTS〉②DREAMS DREAMS（A-Cappella Version）〈SONIC R〉③Super Sonic Racing④Can You Feel The Sunshine⑤Number One〈BURNING RANGERS〉⑥Burning Hearts～炎のANGEL～⑦We are Burning Rangers⑧I Just Smile〈SONIC CD〉⑨Sonic－You Can Do Anything⑩Cosmic Eternity－Believe in Yourself〈Bonus Track〉⑪DREAMS DREAMS～Sweet Mix in Holy Night～
ボーカル：光吉猛修，佐々木朋子，宇徳敬子ほか

スターオーシャンセカンドストーリー　アレンジアルバム

題材ゲーム：スターオーシャン セカンドストーリー（エニックス）
収録曲：①Silent the universe②Sacred song③Stab the sword of justice④Resolution～Pure a stream⑤Lavender⑥Theme of RENA⑦Integral body and imperfect soul⑧This fragile life⑨Mission to the deep space⑩We form in crystals
作・編曲：桜庭　統

ドラマCD　ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.5

題材ゲーム：ときめきメモリアル ドラマシリーズVOL.2～彩のラブソング（コナミ）
収録曲：①NOTE17 Tomorrow1②NOTE18 Tomorrow2③sketch#5～今日しかないなら～④NOTE19 Tomorrow3⑤NOTE20 Tomorrow4⑥日曜の雨のように～ピアノと弦楽四重奏のための～⑦九伊豆戦隊カルトマン
作詞：さゆ鈴（⑥）
作曲：桐岡麻季（⑥）
編曲：佐倉一樹（⑥）
声の出演：川口雅代（⑥ボーカル），桑島法子，堀川　亮ほか
初回特典：オリジナルタトゥーシール，ピクチャーCD仕様
★CDエクストラ仕様

My Sweet Days／館林見晴

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①青になれ！②ゴールすんぜんっ③イヴの夜～a graduation's eve～④My Sweet Days⑤♡のスタートライン⑥手をつないでいて⑦ラビリンス－あなたに届くまで－⑧SPRING DREAM⑨フィフネルの宇宙服⑩ふたりならHAPPY！⑪Over the sky
作詞：くまのきよみ（①～③⑤），青柳美奈子（④），さゆ鈴（⑥⑧⑩），菊池志穂（⑦），大内正徳（⑨），MYU（⑪）
作曲：宮島律子（①④⑪），坂下正俊（②），M Rie（③⑦），村井聖夜（⑤⑨），古川もとあき（⑥），小西真理（⑧），辰巳博成（⑩）
編曲：岩崎元是（①⑧），岸村正実（②），米光　亮（③⑦），根岸貴幸（④），山下　正（⑤），古川もとあき（⑥⑨），大島孝二（⑩），茂村泰彦（⑪）
初回特典：ピクチャーCD仕様

MELODY～あなたしか見えない～／t.a.p.

題材ゲーム：アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち（メサイヤ）
収録曲：①MELODY～あなたしか見えない～②Groovy Dance③My Evolution④t.a.p.－Special Talk－⑤MELODY～あなたしか見えない～（オリジナルカラオケ）⑥Groovy Dance（オリジナルカラオケ）⑦My Evolution（オリジナルカラオケ）
作詞：田島浩二
作曲：田島浩二（①③），廣樹輝一（②）
編曲：田島浩二（①），廣樹輝一（②③）

卒業M＋III　M＋真夜中のCDスペシャル

題材ゲーム：卒業M（イースリースタッフ）
収録曲：①Opening②真夜中の陣Part-1 featuring阪口大助③真夜中の陣Part-2 featuring阪口大助④真夜中だけの友Part-1 featuring石川英郎⑤真夜中だけの友Part-2 featuring石川英郎⑥真夜中の道々Part-1 featuring置鮎龍太郎⑦真夜中の道々Part-2 featuring置鮎龍太郎⑧真夜中のザ・セクシー featuring緑川　光⑨真夜中のザ・プリティー featuring緑川　光⑩真夜中の蚊取り線香Part-1 featuring林　延年⑪真夜中の蚊取り線香Part-2 featuring林　延年⑫真夜中のアーしつこい!!⑬真夜中の公録スペシャル⑭Closing
声の出演：阪口大助，緑川　光，林　延年ほか
初回特典：特製ジャケットカード（2枚）

ポケモンサウンドピクチャーボックス「白い明日だ！ロケット団」

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録曲：①ロケット団よ永遠に②CDドラマ「白い明日だ！ロケット団」その1③CDドラマ「白い明日だ！ロケット団」その2④CDドラマ「白い明日だ！ロケット団」その3〈ボーナストラック〉⑤ラッキーラッキー⑥ポケモンマスターへの道！⑦海
ボーカル：三木眞一郎（⑤），松本梨香（⑥），白羽玲子（⑦）
声の出演：林原めぐみ，三木眞一郎，子安武人ほか

SNKサウンドキャラクターズコレクションVol.8　レオナ

題材ゲーム：『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ（SNK）
収録曲：①絆～きずな～1②Rumbling On The City（KOF'96 1500シリーズ）③でん！でん！（KOF'96 1500シリーズ）④Rumbling On The City（KOF'96 アレンジサウンドトラックス）⑤絆～きずな～2⑥記憶（KOF'97 1500シリーズ）⑦CONTROL CRISIS（KOF'97 1500シリーズ）⑧EpisodeIII（KOF'97 1500シリーズ）⑨絆～きずな～3⑩CONTROL CRISIS（KOF'97 アレンジサウンドトラックス）⑪Rumbling On The City（KOF'98 オリジナルサウンドトラックス）⑫絆～きずな～4⑬Voice Collection（KOFシリーズ）
声の出演：弓　雅枝

奇跡の鐘～So special a day～/Happy Day Happy X'mas

題材ゲーム：サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ（セガ）
収録曲：①奇跡の鐘～So special a day～②Happy Day Happy X'mas③奇跡の鐘～So special a day～（オリジナル・カラオケ）
作詞：広井王子
作曲：田中公平
編曲：岸村正実
ボーカル：横山智佐&富沢美智恵&高乃　麗（①），渕崎ゆり子&田中真弓&西原久美子（②）
初回特典：ステッカー

スターオーシャンセカンドストーリー　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：スターオーシャン　セカンドストーリー（エニックス）
収録曲：●DISC1……①At the crack of dawn②Silent the universe③Feel refreshed④A feeling of oppression⑤The venerable forest⑥Electrical dance⑦Stab the sword of justice⑧Strike your mind⑨Pure a stream⑩Mist began to form⑪Field of Exper⑫Weathercock⑬Rescue operation⑭Cuddle⑮A crisp morning⑯Shower of blossoms⑰Sacred song⑱The bonds⑲Walk over⑳Misty rain㉑Moderate㉒Heraldic emblem㉓Dynamite㉔In a lightsome mood㉕Breath of air㉖Discord㉗The colosseum㉘Pyroxene㉙Ome of hope㉚Ceremight㉛Invasion㉜Intangible body㉝Look forward㉞KA.MI.KA.ZE㉟Decisive battle㊱The Climax of the tower㊲Mysterious dreams㊳Trumpet1㊴Trumpet2㊵Electric Piano1㊶Electric Piano2㊷Harmonics1㊸Harmonics2㊹Harp1㊺Harp2㊻Cembalo1㊼Cembalo2㊽Organ1㊾Organ2㊿Shamisen1(51)Shamisen2(52)Violin1(53)Violin2●DISC2……①A quirk of fate②The dim light of dusk③Desert island④Lose one's illusions⑤Hydrangea⑥Field of Nede⑦Endlessly⑧Teary⑨Breezy afternoon⑩Deadly hatred⑪Tender spot⑫Theme of RENA（music box）⑬Theme of RENA⑭White the heart⑮Let's walk in a parade⑯Come on Bunny⑰Fortune teller⑱Cooking Master⑲Mission to the deep space⑳Shiver㉑Tangency㉒Invade㉓Fight to the last㉔Beast of prey㉕Mighty blow㉖The incarnation of devil㉗The Ultimate terror㉘Can you say Yes with eyes open㉙Integral body and imperfect soul㉚The fateful a moment㉛Resolution㉜We form in crystals㉝Live in plenty㉞STAR OCEAN forever
初回特典：オリジナルステッカー

ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記　オリジナルサウンドトラック&ヴォイスコレクション

題材ゲーム：ドキドキプリティリーグ　熱血乙女青春記（エクシングエンターテイメント）
収録曲：①熱血乙女青春記！②熱血教師命名記！③熱血乙女恋愛記！④熱血乙女日常記！⑤純情乙女恋愛記！⑥熱血教師鈍感記！⑦熱血乙女活動記！⑧熱血乙女成長期！⑨根性乙女恋愛記！⑩南国乙女青春記！⑪常夏乙女恋愛記！⑫熱血乙女練習記！⑬失踪乙女青春記！⑭熱血乙女合宿記！⑮発明乙女恋愛記！⑯熱血乙女勧誘記！⑰熱血教師徘徊記！⑱可憐乙女恋愛記！⑲熱血乙女遠征記！⑳熱血乙女休息記！㉑強情乙女恋愛記！㉒熱血乙女研究記！㉓熱血乙女登竜記！㉔熱血乙女大会記！㉕探索乙女青春記！㉖甲冑乙女恋愛記！㉗特訓乙女青春記！㉘熱血乙女楽天記！㉙熱血乙女対決記！㉚修行乙女恋愛記！㉛熱血乙女災難記！㉜窃盗乙女青春記！㉝半熟乙女恋愛記！㉞敗北乙女青春記！㉟熱血教師失格記！㊱開運乙女恋愛記！㊲鉄拳乙女青春記！㊳活発乙女恋愛記！㊴求愛乙女恋愛記！㊵熱血乙女決戦記！㊶純粋乙女恋愛記！㊷恋愛乙女青春記！㊸熱血乙女卒業記！㊹熱血乙女開幕記！〈VOICE COLLECTION〉㊺野々原千晶㊻牧野　泉㊼滝沢　馨㊽中山玲子㊾浅井真弓㊿須永知美(51)木村由佳(52)河合弘子(53)林恭子(54)水無月　葵(55)工藤美奈子(56)千堂アリサ(57)神田紗由里
声の出演：國府田マリ子，宮村優子，氷上恭子ほか
初回特典：ジャケットイラスト・ステッカー

オペレーションタイガー

題材ゲーム：オペレーションタイガー（タイトー）
収録曲：①OPENING②DESPAIRATE HILL③PUSH START BUTTON④DEEP SNIPER⑤（欄外参照）＊RAIN FOREST⑥POINT-K＊MINDS&WEAPONS⑦MURDER　QUEEN⑧RUMBRING⑨SORROW&STRIFE⑩FORCE　ON！⑪ROUND CLEAR（not use）⑫GAME OVER⑬NAME ENTRY⑭MOTHERLAND⑮B.K.R.
作曲：karu.

※⑤の曲名……วสันต์พนาไพร

超鋼戦紀キカイオー　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：超鋼戦紀キカイオー（カプコン）
収録曲：●Disc1……〈B.G.M.〉①序曲②闘え！キカイオー③プレイヤー・セレクト④VS画面⑤市街地－昼－⑥市街地－夜－⑦港⑧基地⑨砂漠⑩夕日⑪大氷河⑫宇宙⑬火山⑭襲撃⑮哀愁－男－⑯急げ！⑰悪巧み⑱日常⑲哀愁－女－⑳活気㉑出撃㉒平穏㉓指令〈S.E.〉㉔キカイオー㉕ディクセン　ナカト㉖ディクセン　ハルマ㉗パルシオン　カイ＋ケイ㉘ボロン㉙ラファーガ＋アムリッタ㉚ディアナ17㉛ワイズダック㉜ツインザムV㉝ゴウライ㉞クヴァール㉟ガムダ㊱ゴルディバス㊲――？●Disc2……〈B.G.M.〉①轟雷参上②ゴルディバス変身③最終勝負④異次元空間⑤勝利⑥途中参加⑦ランキング⑧コンティニュー⑨ゲームオーバー⑩キカイオー・アイキャッチ⑪キカイオー・サブタイトル⑫キカイオー・エンディングA⑬キカイオー・エンディングB⑭ディクセン・アイキャッチ⑮ディクセン・サブタイトル⑯ディクセン・エンディングA⑰ディクセン・エンディングB⑱ディクセン・エンディングC⑲ラファーガ・アイキャッチ⑳ラファーガ・サブタイトル㉑ラファーガ・エンディングA㉒ラファーガ・エンディングB㉓ラファーガ・エンディングC㉔ラファーガ・エンディングD㉕ボロン・シナリオデモ㉖ボロン・アイキャッチ㉗ボロン・サブタイトル㉘ボロン・エンディングA㉙ボロン・エンディングB㉚ボロン・エンディングC㉛パルシオン・登場テーマ㉜パルシオン・アイキャッチ㉝パルシオン・サブタイトル㉞パルシオン・エンディングA㉟パルシオン・エンディングB㊱ワイズダック・登場テーマ㊲ワイズダック・アイキャッチ㊳ワイズダック・サブタイトル㊴ワイズダック・エンディング㊵ディアナ・登場テーマ1㊶ディアナ・登場テーマ2㊷ディアナ・アイキャッチ㊸ディアナ・サブタイトル㊹ディアナ・エンディングA㊺ディアナ・エンディングB㊻ディアナ・エンディングC㊼ツインザム・登場テーマ㊽ツインザム・アイキャッチ㊾ツインザム・サブタイトル㊿ツインザム・エンディングA(51)ツインザム・エンディングB(52)Fight!?〈S.E.〉(53)オペレーション(54)SEコレクション
初回特典：TVボックス，オリジナルカレンダー

アナザー・マインド　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：アナザー・マインド（スクウェア）
収録曲：①アナザー・マインド②イントロダクション③ひとしずくの不安④風に誘われて⑤風に誘われて～やさしい風～⑥風に誘われて～高校時代～⑦わかりあえる時⑧部分と部分⑨心のさざ波⑩バンド演奏曲～BIG POWER⑪バンド演奏曲～CLIMAX⑫バンド演奏曲～DESPAIR⑬マインドセラピー⑭夢猫⑮夢猫～幻想の中に～⑯静寂と孤独⑰心はきまぐれ⑱心はきまぐれ～幻想の中に～⑲心はきまぐれ～オルゴール～⑳潜行㉑理由無き凶行㉒終わり無き追跡㉓自我増幅㉔フィナーレ

ぷよぷよSUN DX.

題材ゲーム：ぷよぷよSUN（コンパイル）
収録曲：①TITLE②i miss you.③OPENING④RULE⑤MODE SELECT⑥MAP⑦練習⑧EASY MODE⑨NORMAL MODE⑩HARD MODE⑪RIVAL MODE⑫とこなぞ⑬とことん⑭TOURNAMENT⑮FANFARE⑯漫才（1）⑰漫才（2）⑱漫才（3）⑲漫才（4）⑳漫才（5）㉑ROLL1㉒ROLL2㉓カーバンクル㉔PINCH㉕ラスボス㉖実戦㉗乱入㉘優勝㉙NAME ENTRY1㉚NAME ENTRY2㉛GAME OVER㉜RESULT㉝RANKING1㉞RANKING2㉟ENDING1㊱ENDING2㊲ENDING3㊳ENDING4㊴STAFF ROLL㊵VOICE COLLECTION㊶i miss you.㊷傷心
作詞：田中勝己（②㊶），仁井谷正充（㊷）
作・編曲：田中勝己（②㊶㊷）
ボーカル：田中勝己（②㊶），仁井谷正充（㊷）

火星物語　キャラクター・アルバム

題材ゲーム：火星物語（アスキー）
収録曲：①風の物語②抱きしめて③旅に出るから④WING⑤たとえば，愛だよね
作詞：広井王子，高橋真也（④）
作曲：大友博輝（①～③⑤），田中公平（④）
編曲：大友博輝
ボーカル：横山智佐（①④），豊口めぐみ（②），千葉　繁（③），FLOWER CHILDREN（⑤）

ダブルキャスト　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：ダブルキャスト（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①suspense②days③chat④genocide⑤interval⑥actress⑦scenario⑧accident⑨sigh⑩again⑪fear⑫scream⑬truth⑭confront⑮climax⑯summer⑰mitsuki⑱door（suspensive-mix）⑲door
作曲：梶浦由記
ボーカル：小畑由香里（⑱⑲）
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様，特製メモリーカード・シール

季節を抱きしめて　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：季節を抱きしめて（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①サクラ・サク～Overture②僕のテーマ③麻由のテーマ・桜の精④疾走⑤悲恋桜の下で⑥トモコのテーマ⑦綺麗なお姉さんのテーマ⑧麻由のテーマ・再会⑨「タウンボックス」編集部⑩ハッピーな僕⑪僕のモウソウ⑫対峙する三角関係⑬追跡⑭真実を知る麻由⑮エピローグ・春⑯恋するトモコ⑰病院にて⑱悲恋伝説⑲怨霊伝説⑳おじゃま虫君㉑悶々!!㉒あーあ，㉓綺麗なお姉さんのテーマ～Sexy Version㉔季節を抱きしめて～Piano Interlude㉕季節を抱きしめて
作曲：石田勝範，藤木和人，大藤　史
ボーカル：大藤　史（㉕）
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様，特製メモリーカード・シール

レガイア伝説　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：レガイア伝説（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①THEME OF LEGAIA②タイトル③プロローグ④リムエルム⑤メイ⑥夕映えのリムエルム⑦霧⑧BRAND OF THE HOLY KNUCKLES⑨静かなる創世樹⑩創世樹の目覚め⑪霧の荒野⑫ぬくもりの洞窟⑬襲撃⑭にぎやかな王宮⑮我らバイロン僧兵団⑯神秘の森⑰予期せぬ出来事⑱霧の巣⑲ソンギ推参⑳我が名はソンギ㉑霧の使徒㉒よろこびの大地㉓街の灯㉔遺跡の呼び声㉕風来獣車㉖ワイルド宣言㉗wanna wanna㉘静かなる破壊㉙思い出のメロディー㉚夢／ティーグ㉛Hurry Up㉜霧の都㉝封印の塔㉞霧の貴公子～気高き悪魔㉟ノアル㊱生物城㊲比類なき混沌㊳生物城の崩壊㊴人間の世界㊵エンドタイトル
作曲：大島ミチル（①～㉖㉘～㊵），山崎耕一（㉗）

風の魔法／大藤　史

題材ゲーム：ポポロクロイス物語（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①風の魔法②風の魔法（アコースティック・ヴァージョン）③風の魔法（オリジナル・カラオケ）
作詞／作曲：大藤　史
編曲：Thousand sketcheS

こんなに君はあったかいんだね/LITTLE WINGS

題材ゲーム：リトルラバーズ シーソーゲーム（NTT出版）
収録曲：①こんなに君はあったかいんだね②いつまでも③こんなに君はあったかいんだね（オリジナル・カラオケ）④いつまでも（オリジナル・カラオケ）
作詞：まつざきゆうこ（①），菜穂（②）
作曲：浅見昴生（①），菜穂（②）
編曲：棚橋信仁
初回特典：オリジナルラミカA

忘れない季節~DREAMIN' TOMORROW~/高橋美佳子

題材ゲーム：リトルラバーズ シーソーゲーム（NTT出版）
収録曲：①忘れない季節～DREAMIN' TOMORROW～②ココロノ　ツバサ③MIKA-KO LOVES YOU…［忘れない季節～DREAMIN' TOMORROW～］④忘れない季節～DREAMIN' TOMORROW～（オリジナル・カラオケ）⑤ココロノ　ツバサ（オリジナル・カラオケ）
作詞/作曲：沢田聖子
編曲：棚橋信仁（①③），上杉洋史（②）
初回特典：オリジナルラミカB，高橋美佳子オリジナル・メッセージ・レター

ファーストKiss☆物語~ファーストエピソード・織倉香奈~

題材ゲーム：ファーストKiss☆物語（ヒューネックス）
収録曲：①プロローグ②夢みたいな話③ファーストコンタクト④お兄ちゃんになること⑤健，うわさ，そして誤解⑥香奈の涙⑦真奈美のわがまま⑧デリケート⑨綾香の恋人⑩前兆⑪王子様，お姫様⑫ぐっどもーにんっ！⑬それぞれの魅力⑭春の雪⑮告白，冷たい風⑯喫茶店⑰ラブストーリーの映画を見る，曇り空⑱雨，雨，雨。⑲そして⑳あなたにここにいて欲しい㉑エピローグ
声の出演：井上和彦，柳瀬なつみ，水橋かおりほか

皆口裕子のDear My Friends~しゃべらせてみせましょう~

題材ゲーム：フレンズ～青春の輝き（NECインターチャネル）
収録曲：①Opening Talk②「too sweet」③What's Minaguchi④Guest Part1⑤What's Minaguchi⑥Friends Sight1⑦What's Minaguchi⑧Guest Part2⑨What's Minaguchi⑩Friends Sight2⑪What's Minaguchi⑫「哀しい記憶」⑬What's Minaguchi⑭Minaguchi's Friends Party⑮What's Minaguchi⑯Reading⑰What's Minaguchi⑱Guest Part3⑲What's Minaguchi⑳Friends Sight3 ㉑What's Minaguchi ㉒Closing Talk
ボーカル：TOMO☆ZA（②⑫）
声の出演：皆口裕子，山口勝平，桑島法子ほか

シャイニング・フォースIII

題材ゲーム：『シャイニング・フォースIII』シリーズ（セガ）
収録曲：①Shining Force Medley②Force:To Arms！③A Light To Lead The Way④Strive Against The Dark（promofilm soundtrack）⑤Bulzome Rising⑥Traveler's Respite⑦Tides Of History⑧Force On The Move⑨Sanctity⑩The Lever To Move The World⑪Scenario1 Opening⑫Scenario2 Opening⑬Scenario3 Opening
作・編曲：桜庭　統

アイドルプロジェクト REMIX Dance³

題材ゲーム：『アイドルプロジェクト』シリーズ（ケイエスエス）
収録曲：①天使のいる空（Go Happy Mix）②Angel kiss（Rocket Mix）③ラブ and ピース（Peace Mix）④オ・ネ・ガ・イ（Rhapsody Mix）⑤やる気のシャボン玉（On Stage Mix）⑥Cotton Boy（Afternoon Mix）⑦真珠色ロマンス（Vivid Mix）⑧君のハートを狙いうち（Carnival Mix）
ボーカル：國府田マリ子，井上喜久子，久川　綾，かないみか，こおろぎさとみ，金丸日向子，岩坪理江
初回特典：鈴木典孝描き下ろしイラストポスター

ビートマニア 3rd MIX complete

題材ゲーム：ビートマニア 3rd MIX（コナミ）
収録曲：〈アーケードゲーム beatmania 3rd MIXより〉①tribe grooves②s.d.z.③Queens Jamaica④Attack the music⑤life goes on⑥super highway⑦wild I/0⑧find out⑨Believe again（HYPER MEGA MIX）⑩LUV TO ME⑪Stop violence！⑫La Bossanova de Fabienne⑬METALGEAR SOLID～Main Title⑭LOVE SO GROOVY⑮LOVE SO GROOVY（12inch version）⑯20，November（single mix）⑰20，November（radio edit）⑱jam jam reggae（Funky jam Cookie mix）⑲Deep Clear Eyes⑳Do you love me？㉑SKA a go go㉒Begining of life〈KONAMIX Special Bonus〉㉓find out Original MIX
特典：PS版「ビートマニア」用アペンドディスク「ビートマニア 3rd MIX mini」

MIDI POWER Pro.6　悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲

題材ゲーム：悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲（コナミ）
収録曲：①パール舞踏曲②黄金の舞曲③水晶のしずく④月下の夜想曲⑤異形の血族⑥大理石の廊下⑦しもべたちの祭典⑧ドラキュラ城⑨悲境の貴公子⑩さまよえる魂●POWER DISK……①月下の夜想曲（NARES.MID）②大理石の廊下（ROUKA.MID）③ドラキュラ城（SHIRO.MID）④悲境の貴公子（TOKEI.MID）⑤さまよえる魂（TOUGI.MID）

ときめきメモリアル ドラマシリーズVOL.2~彩のラブソング　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：ときめきメモリアル ドラマシリーズVOL.2～彩のラブソング（コナミ）
収録曲：〈Original Sound Track side〉①「秋」～Autumn School Days～②「Hurry Up!」（ゲームバージョン）③「日曜の雨のように」（ハーモニカ＋ギターバージョン）④ジングル：「片桐彩子登場」⑤「Tomorrow」～君の笑顔に会いたくて～（ピアノバージョン）⑥ジングル：「自宅」⑦「Tears Angel」（ゲームバージョン）⑧「今はまだ遠いLOVE SONG」～みのり登場～⑨「海」～アンニュイな午後～⑩「美術館」⑪「思い出の数だけ」～藤崎詩織登場～⑫「夕陽の番長」～唐獅子の嘆き～⑬ジングル：「館林見晴登場」⑭「振付，水泳」ミニゲーム～泳いで決め！～⑮ジングル：「虹野沙希登場」⑯「編み物」ミニゲーム～編み物のひととき～⑰ジングル：「成功」⑱「編み物（対決）」ミニゲーム～炎の編み物大作戦～⑲ジングル：「失敗」⑳「スタークラッシャー」～あなたにお似合いよ～㉑「コンカー」～世界征服宣言～「ステージ」㉒「コンカー」～世界征服宣言～「中ボス」㉓「コンカー」～世界征服宣言～「大ボスA」㉔「コンカー」～世界征服宣言～「大ボスB」㉕「コンカー」～世界征服宣言～「スタッフロール」㉖「回想シーン」～あの日の想いをもう一度～㉗「Tomorrow」～せつなさを胸に～（ピアノバージョン）㉘ジングル：「キラキラ」㉙「日曜の雨のように」（ピアノ＋ストリングス＋バイオリンバージョン）㉚ジングル：「感動」㉛「秋」～また会えたなら…～〈「彩」side〉㉜Tomorrow～Beside You～㉝Tomorrow～See You～㉞Hurry Up!㉟Tears Angel㊱日曜の雨のように（ゲームバージョン）㊲Tomorrow～Only You～
ボーカル：川口雅代（㉜～㊲）

ベリーベストオブイース

題材ゲーム：『イース』シリーズ（日本ファルコム）
収録曲：①交響曲イース 第一楽章 FEENA～FIRST STEP TOWARDS WARS～PALACE②PALACE OF DESTRUCTION（SPECIAL ARRANGE VERSION Ryo Yonemitsu）③Pre Primer（PALACE）④TOWER OF THE SHADOW OF DEATH⑤THE LAST MOMENT OF THE DARK⑥Endless History⑦TO MAKE THE END OF BATTLE⑧LILIA～English Version～LINDA HENNRICK⑨PALACE OF SALMON⑩鐘撞き堂の戦い⑪TERMINATION⑫組曲LILIA⑬Victory!!

EVEバーストエラー　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：EVEバーストエラー（イマディオ）
収録曲：①SEGA Saturn版オープニングテーマ（EVE3）②デイリー・オープニング③Main（noon）for the Man④天城探偵事務所⑤Main（noon）for the Woman⑥まりな自宅⑦Main（night）for the Man⑧トリスタン乗船前⑨エール外国人学校（noon）⑩安らぎ⑪汎用曲（孔宅・大使館）⑫ショットバー（Dummy有り）⑬信頼⑭「Last Mission」⑮エール外国人学校（night）⑯推理1（No.X05）⑰招かざる客1（汎用Expension）⑱団らん⑲エルディア（日記-1/2日・3日・4日）⑳憩い㉑脱走㉒ピンチ Theme of EVE Vl.1㉓王室（有線放送）㉔弥生㉕日常1（No.X01）㉖ハッキング1（ハッカー）㉗狂気1（No.X06）㉘バーストエラー1（No.X04）㉙エンディング-3㉚μ10.1日記（ハイパーアレンジ）㉛エンディング-1㉜「硝子のドレス」㉝天城探偵事務所（to be continued version）
作詞／作・編曲：ウエダヒロエ（⑭作詞／作曲），結城和宏（⑭作・編曲），鈴木雅也（㉜）
ボーカル：子安武人&松井菜桜子（⑭），岡本麻弥（㉜）

星の丘学園物語 学園祭　オリジナルサウンドトラック&ボイスコレクション

題材ゲーム：星の丘学園物語 学園祭（メディアワークス）
収録曲：〈サウンドトラック〉①オープニングテーマソング「星降る夜に」②エンディングテーマソング「0時までの魔法」③星の丘学園④趣味の時間⑤朝の陽気⑥寮の部屋で⑦学園の朝⑧学祭に向かって⑨お昼休み⑩学園祭の日⑪奇妙な話⑫コンビニのバイト⑬放課後気分⑭伊吹のテーマ⑮丘の茶屋⑯授業の時間⑰祭りの後⑱告白…⑲それから…⑳楽しい放課後㉑悲しい思い㉒はずむ気持ちで㉓なずなのテーマ㉔翔子のテーマ㉕伊吹のテーマ㉖真子のテーマ㉗沙織のテーマ㉘照美のテーマ㉙エリカのテーマ㉚霞のテーマ㉛静香のテーマ㉜瞳のテーマ〈ボイスコレクション〉㉝なずな㉞翔子㉟伊吹㊱真子㊲沙織㊳照美㊴エリカ㊵かすみ㊶静香㊷瞳
ボーカル：西川宏美（①②）
声の出演：永野　愛，前田　愛，米本千珠ほか

星の丘学園物語 学園祭 スペシャルボーカルアルバム

題材ゲーム：星の丘学園物語 学園祭（メディアワークス）
収録曲：①READY CONCENT～二つ返事～②0（LOVE）GAME③スパイシーなGOOD MORNING④桜吹雪⑤Milky Sepia⑥βエンドルフィンなレシピはいかが？⑦AQUARIUM⑧好きよ⑨ASK FOR ME⑩RENAISSANCE
作詞：小笠原ちあき
作曲：小笠原ちあき（②④⑤⑧～⑩），Toshitaro（①③⑥⑦）
編曲：Toshitaro（①③⑥⑦⑨），景家 淳（②④⑤⑧⑩）
ボーカル：大野まりな，満仲由紀子，橘 ひかりほか

星の丘学園物語 学園祭 ラジオドラマCD VOL.2

題材ゲーム：星の丘学園物語 学園祭（メディアワークス）
収録曲：①主題歌「3Dではオンナがすたる」②いつだってアクトレス!? ACT.1「スカウトしちゃうぞ！」③いつだってアクトレス!? ACT.2「暗闇でドキッ!!」④伊吹となずなとタコ焼きとACT.1「熱血！タコ焼き勝負!?」⑤伊吹となずなとタコ焼きとACT.2「タコ焼きの鉄人～勝負のゆくえ」⑥ここだけの㊙トーク！⑦星の丘学園演劇部入部オーディション！
声の出演：前田このみ（①ボーカル），折笠 愛，永野 愛ほか

Dancemania CLASSICS

題材ゲーム：ダンスダンスレボリューション（コナミ）
収録曲：①シーナ・イーストン「モダン・ガール」②デュラン・デュラン「ザ・リフレックス」③ザ・パワー・ステーション「サム・ライク・イット・ホット」④カルチャー・クラブ「カーマは気まぐれ」⑤カジャグーグー「君はTOO SHY」⑥スパンダー・バレエ「ゴールド」⑦スティーヴィー・ニックス「スタンド・バック」⑧ブロンディ「コール・ミー」⑨KC&ザ・サンシャイン・バンド「ザッツ・ザ・ウェイ」⑩タバレス「愛のディスコティック」⑪テイスト・オブ・ハニー「今夜はブギ・ウギ・ウギ」⑫B.B.&Qバンド「オン・ザ・ビート」⑬ジャッキー・グラハム「ブレイキング・アウェイ」⑭ロビー・ネヴィル「セ・ラ・ヴィ」⑮ヘイゼル・ディーン「愛がとまらない」⑯バルティモラ「ターザン・ボーイ」⑰ベリンダ・カーライル「ヘヴン・イズ・ア・プレイス・オン・アース」⑱メル&キム「リスペクタブル」⑲エリサ・フィオリロ「ハイ・ブライトNIGHT」

Do-can／奥井雅美

題材ゲーム：封神領域エルツヴァーユ（ユークス）
収録曲：①Makoon～1999～②朱－AKA－［L.A ver］③kiss in the dark④BIG-3⑤太陽の花［isamix］⑥幸せって…⑦Eve⑧CLIMAX⑨Birth［takemix］⑩ビタミン～ぜったい，そうだ。～⑪恋しましょ ねばりましょ［daitamix］⑫誰かが誰かを
作詞：奥井雅美
作曲：大平 勉（①），奥井雅美（③⑤～⑦⑨⑫），矢吹俊郎（②④⑧～⑪）
編曲：大平 勉（①③⑥⑦⑫），矢吹俊郎（②④⑤⑧～⑪）

ココロノトビラ／川崎洋子

題材ゲーム：スペクトラルフォース2（アイディアファクトリー）
収録曲：①ココロノトビラ②12時ちょうどのメッセージ③ココロノトビラ（OFF VOCAL VERSION）④12時ちょうどのメッセージ（OFF VOCAL VERSION）

Week／こおろぎさとみ&ショッカーO野

題材ゲーム：同級生（エルフ）
収録曲：①Week②電光石火！ミッドナイトヒーロー③勝手にラヴソング
作詞：菜園真星，水口 馨（①②），五十嵐 洋（③）
作曲：五十嵐 洋
編曲：道祖尾昌章（①），淡野保昌（②③）

Dream it－あなたにめぐり会いたい－／川澄綾子

題材ゲーム：スターライトスクランブル恋愛候補生（ケイエスエス）
収録曲：①Dream it－あなたにめぐり会いたい－②Love One's Home③Dream it－あなたにめぐり会いたい－（カラオケ）④Love One's Home（カラオケ）
作詞：佐藤ありす（①），小室みつ子（②）
作曲：鈴木雅企（①），澤近泰輔（②）
編曲：島田昌典（①），澤近泰輔（②）
初回特典：ポスター

センチメンタルグラフティ Non-Stop-14 Tracks

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①Non-Stop-14Tracks DANCE VERSION（センチな夏休み～涙のサイドシート～オリーブの風～White Calendar～友禅流し～スカイタワーで会いましょう～彼と彼女とサングラス～ラブリッジ～月下美人～ビリケンさんがいる～SHOUT！～ウルトラesp～ステンドグラスの向こう側～1ダースのMEMORY～センチな夏休み）②Non-Stop-14Tracks CLASSICAL VERSION（Instrumental）（センチな夏休み～ステンドグラスの向こう側～涙のサイドシート～ウルトラesp～ラブリッジ～月下美人～White Calendar～オリーブの風～SHOUT！～ビリケンさんがいる～スカイタワーで会いましょう～彼と彼女とサングラス～友禅流し～1ダースのMEMORY）③Non-Stop-14Tracks DANCE VERSION（Original Karaoke）
編曲：山中 剛（①③），なるけみちこ（②）

センチメンタルジャーニー BGM全曲集（完全版）

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：●DISC-1……①遠藤 晶～少女のためのヴァイオリン・ソナタ～②松岡千恵～書けないラブソング～③七瀬 優～星降る夜の天使～④杉原真奈美～微熱少女～⑤森井夏穂～友情の通天閣スペシャル～⑥綾崎若菜～莫煩悩～●DISC-2……①山本るりか～中部戦線異状あり！～②星野明日香～Dreams will never die～③保坂美由紀～私らしく明日へ～④永倉えみる～はてしない物語～⑤安達妙子～ほろにがトライアングル～⑥沢渡ほのか～ほのかな恋の物語～⑦天使にあいたくて⑧Keep On Smile
作詞：六田十三（DISC2⑦），渡辺かおる（DISC2⑧）
作・編曲：濱田智之（DISC1①～⑥，DISC2①～⑥），田島浩二（DISC2⑦⑧）
ボーカル：渡辺かおる（DISC2⑦⑧）
初回特典：1999年版キャラクターカレンダー

Dance in the Sentimental Graffiti

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①Dance in the Sentimental Graffiti②Dance Remix Medley
特典：B2リバーシブルポスター

ビートマニア 公式ガイド

題材ゲーム：ビートマニア［プレイステーション版］（コナミ）
収録曲：①STYL GARAGE／BODY②ASIAN TRADITIONAL／Changing the ASIA③FUNK／Cat Song④bossa groove／PAPAYAPA BOSSA⑤SPD GARAGE／Ain't it Good⑥FUNKY JAZZ GROOVE／Stop Violence！⑦BOSSA GROOVE～French version／La Bossanova de Fabienne⑧HARD HOUSE／I.C.B.⑨BIG BEAT MIX／METALGEAR SOLID～Main Theme（Big Beat Mix）⑩ED／Bossanova a YEBISU

スペクトラルフォース2 オリジナルサントラCD

題材ゲーム：スペクトラルフォース2（アイディアファクトリー）
収録曲：①主題歌「ココロノトビラ」（Game Edit）②Theme Of Spectral Force2③Character Select④Opening⑤Field1⑥Field2⑦Field3⑧Gods⑨Castle And Dragon⑩Gameover⑪Fight⑫Destiny⑬Rival⑭Offence And Defence⑮Battle1⑯W.A.Z.A.1⑰Battle2⑱W.A.Z.A.2⑲Battle3⑳W.A.Z.A.3㉑W.A.Z.A.4㉒W.A.Z.A.5㉓W.A.Z.A.6㉔Winner㉕Last Boss㉖Ending㉗Theme of Little Snow㉘Theme of Gaizan㉙Theme of Lardle㉚Theme of Hiro And Aira㉛Theme of Spectral Force2（arrange version）㉜Ending（arrange version）
ボーカル：川崎洋子（①）

スペクトラルフォース2 ドラマCD

題材ゲーム：スペクトラルフォース2（アイディアファクトリー）
収録曲：①主題歌「ココロノトビラ」（Drama Edit）②第一部 漆黒の影③第二部 真紅の炎④第三部 純白の絆⑤おまけ
ボーカル：川崎洋子（①）
声の出演：宮村優子，國府田マリ子，私市 淳ほか

星の丘学園物語 学園祭 ラジオドラマCD VOL.1

題材ゲーム：星の丘学園物語 学園祭（メディアワークス）
収録曲：①オープニング主題歌「ドリーミングフェスタ～夢の祭典～」②第一話 科学部を救っちゃおー！嵐を呼ぶメロンパン③第二話 科学部を救っちゃおー！Just try it④第三話 パンフレットが…ない!?意地っぱり娘の目に涙⑤トーク⑥CDショッピング エリカのもしかしてデジャブ
声の出演：前田 愛（①ボーカル），根谷美智子，野島健児ほか

雷弩機兵ガイブレイブのテーマ

題材ゲーム：雷弩機兵ガイブレイブ2（アクセラ）
収録曲：①雷弩機兵ガイブレイブのテーマ②風の中のSoldier③雷弩機兵ガイブレイブのテーマ（OFF VOCAL VERSION）④風の中のSoldier（OFF VOCAL VERSION）
ボーカル：桑島法子（①），川崎洋子（②）

ラングリッサーV　オリジナルサウンドトラックス

題材ゲーム：ラングリッサーV～THE END OF LEGEND（メサイヤ）
収録曲：①碑文～an cpitaph～②TITLE③OPENING④CHARACTER MAKING⑤PROLOGUE⑥SHOP⑦Σ-066（SIGMA）⑧PAINFUL BATTLE⑨Ω-133（OMEGA）⑩PUPPET SHOW⑪Λ-052（LAMBDA）⑫HARD BATTLE⑬THE ARMY⑭THE NOBLE RESIDENCE⑮ALFRED⑯HURRY BATTLE⑰RAINFORSS⑱KALXATH⑲BRENDA⑳SPLENDID Cmdr.㉑CRIMSONIA㉒世界樹㉓CLARET㉔SUPPORTER㉕CONFESSION㉖EPILOGUE㉗TRAGIC㉘COLLAPSE㉙RUNFORD㉚THE ENEMY REINFORCEMENTS㉛VELLZELLIA㉜FEDERATION㉝GIZAROF㉞SECOND LAMBDA㉟FINAL㊱GAME OVER㊲GAME CLEAR㊳MONOTONOUS㊴めいど㊵兄貴㊶REVIVAL㊷ほしのように…
作詞：葉月　陽（㊷）
作曲：岩垂徳行
編曲：岩垂徳行（①～㊶），大熊謙一（㊷）
ボーカル：溝端修一（㉖），川澄歌織（㊷）

アイドルプロジェクト New Dream

題材ゲーム：『アイドルプロジェクト』シリーズ（ケイエスエス）
収録曲：①ラブ and ピース②眠りの森③恋のワナ～Trap of love④世界で1番素敵なわたし⑤Over the time～君を忘れない⑥ステア～PASSION REMIX（1998 Re-Mix）⑦オ・ネ・ガ・イ（1998 Re-Mix）⑧IMITATION PAZZLE（1998 Re-Mastering）⑨ステア（1998 Re-Mastering）
ボーカル：井上喜久子，久川　綾，國府田マリ子，岩坪理江，かないみか，こおろぎさとみ，金丸日向子，宮村優子
初回特典：描き下ろしイラストポスター

センチメンタルグラフティⅧ～東京集合！アナタをもっと知りたくて…②～

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：〈東京集合！アナタをもっと知りたくて…②〉①秋葉原探索編①②秋葉原探索編②③秋葉原探索編③〈フリートークスペシャル〉④ドラマの感想⑤旅の思い出⑥キャラ交換トーク⑦キャラクターを「素」でやってみよう⑧全国縦断イベントの感想
声の出演：小田美智子，岡本麻見，鈴木麗子，岡田純子
初回特典：特製透明ステッカー（スケジュールシール）

エコーナイト　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：エコーナイト（フロム・ソフトウェア）
収録曲：①Echo Night②Anxiety③A Letter From..④The Thing Backfired⑤An Old Fox～Crea1⑥Caring a Scar⑦Wandering Ghost1［Album Version］⑧We're Instrument［Album Version］⑨Dear...⑩Hidden Nucleus［Album Version］⑪Lorelei［Album Version］⑫Mam Loves,Love Mam⑬Interlude～Insanity⑭Everything to Luck［Album Version］⑮Dismissal［Album Version］⑯Irony of Fate⑰Imminent Fear［Album Version］⑱Wandering Ghost2［Album Version］⑲Fish Story［Album Version］⑳Gospel Side［Album Version］㉑Crea2㉒Wandering Ghost3［Album Version］㉓First Principles［Album Version］㉔Cry［Album Version］㉕Crea3㉖Wandering Ghost4［Album Version］㉗Escape［Album Version］㉘Game Over㉙Leave-taking㉚Sigh of Relief㉛Gospel Truth㉜The Prayers Ocean㉝You Lose㉞You Win？㉟You Win！㊱Applause for You!!㊲Echo Night［Album Version］㊳Abstract Phenomenon［Album Version］㊴Mam Loves,Love Mam［Album Version］
作曲：瀬川圭一郎，齋藤　司，星野康太

テクノソフトゲームミュージックコレクションVol.13「風のあこがれ」

題材ゲーム：風の丘公園にて（テクノソフト）
収録曲：①Morning Step②暁くん…（こよみのテーマ）③居眠りはダメよ④Twilight Pavement⑤あの人と待ち合わせ⑥Funny Sunday⑦ファンシークレーン⑧もう少し右⑨希望のテーマ⑩はりきりクッキング⑪遠い異国から⑫真実⑬遠い異国より⑭絆（オルゴールバージョン）⑮好きだけじゃ足りないよ（こよみのテーマシンフォニーバージョン）⑯絆（こよみのテーマソング）⑰川奈君…（夕のテーマ）⑱春比野睦美24歳⑲Je te Veux（ピアノソロバージョン）⑳腐れ縁㉑おつかいRock'nRoll㉒大ピンチ㉓企む奴等㉔読みかけのハードカバー㉕「Adventure Road」～西嶋　悠㉖超親父節㉗うららかな午後㉘Dive into my mind㉙Be Funky!!㉚Je te Veux（オルゴールバージョン）㉛Midnight town's Story㉜Milkyway㉝Le Ciel～Je te Veux～㉞ラジオ小説－こよみ編－㉟ラジオ小説－式町夕編－
声の出演：河本明子，天野由梨

テクノソフトゲームミュージックコレクションVol.14「丘のおもいで」

題材ゲーム：風の丘公園にて（テクノソフト）
収録曲：①お兄ちゃん！（深雪のテーマ）②テーブル囲んで③Window Shopping（深雪のテーマ商店街バージョン）④アミューズメントパーク（深雪のテーマゲームセンター編）⑤サルサdeクッキング⑥ねぇ，夕食なにがいい？⑦Fancy Turn⑧両手一杯のGREEN⑨Excellent!!⑩Exhaust Note⑪Red Zone⑫流れ星みつけたよ⑬Private Promise（オルゴールバージョン）⑭美しき明日（深雪のテーマピアノバラード）⑮Private Promise（深雪のテーマソング）⑯よっ暁！（水帆のテーマ）⑰「温めますか？」⑱ハンバーグステーキ⑲アミューズメントパーク（水帆のテーマゲームセンター編）⑳禁断の領域?!㉑夜の公園で㉒ランニングシュート㉓ミステイク㉔黄昏を追い抜いて㉕3Point（元気いっぱい～バスケの試合）㉖自称カラオケクイーン㉗3Point（オルゴールバージョン）㉘大好きよ（水帆のテーマピアノバラード）㉙スリーポイント（水帆のテーマソング）㉚ラジオ小説－深雪編－㉛ラジオ小説－水帆編－
声の出演：半場友恵，荒木香恵

テクノソフトゲームミュージックコレクションVol.15「ベスト・オブ・サンダーフォース」

題材ゲーム：『サンダーフォース』シリーズ（テクノソフト）
収録内容：〈Thunder ForceⅢarrange version〉①Back to the fire②Venus fire③Truth④His behavior inspired us with distrust〈Thunder ForceⅣarrange version〉⑤Fighting Back⑥Battle ship⑦Metal squad⑧Silvery light of the moon〈Remix〉⑨Feel the Groove of TFⅡ（powered by 68k Remix）⑩Rave to dancing TFⅢ（King of MEGA DRIVER Remix）⑪Crazy and Hot beat of TFⅣ（Legend of MD road master Remix）

SCITRON 10th Anniversary Special Sampler

題材ゲーム：ニンジャウォーリアーズ（タイトー），パワードリフト（セガ），餓狼伝説（SNK）ほか
収録曲：●DISC1……①DADDY MULK②LIKE THE WIND③WINNING RUN④風の踊り子⑤R-TYPEⅡ⑥SEASIDE FRONT⑦VAPOR TRAIL⑧月の摩天楼⑨AFTER BURNER（VERSION Ⅱ）⑩EDWARD・RANDY⑪FIGHT IT OUT⑫MAGICAL SOUND SHOWER（RHYTHM RETAKE REMIX）⑬WALK LIKE A SUPERCOP⑭CAPTAIN NEO⑮19th MOON ●DISC2……①MES VOLUTES BLEUES②勇者雷電③白夜のフィヨルド④祭り奏でる⑤FUNKY ESAKA⑥MOJO-RAMBLE-⑦LOVING YOU⑧OPEN SESAME－時空旅行－⑨TECHNOPOLISH⑩RISING DRAGOON⑪なぜ君と出逢えたの⑫モンスターマシーン⑬たんじょうびのうた⑭星空のメロディー⑮永遠の親友

ビデオ&LD

草薙　京・八神　庵 キャラクターズムックビデオ～featuring KOF'98～

題材ゲーム：『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ（SNK）
収録時間：カラー60分
収録内容：①オープニング②草薙　京の章③京 必殺技＆対戦④草薙　京キャラクターの変遷⑤八神　庵の章⑥庵 必殺技＆対戦⑦八神　庵キャラクターの変遷⑧『KOF京』アートギャラリー～ザ・キング・オブ・ファイターズ京より～⑨京・庵の章⑩声優インタビュー／野中政宏⑪京・庵 ON STAGE!!～Neo・Geo DJ Station LIVEより～⑫声優インタビュー／安井邦彦⑬因縁の死闘 京VS庵 最終決着!!⑭エンディング
出演：野中政宏，安井邦彦

ポケットモンスター（保存版）　13巻

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録時間：カラー45分
収録内容：①第25話「おこらないでねオコリザル！」②第26話「エリカとクサイハナ」
声の出演：松本梨香，大谷育江，氷上恭子ほか

ポケットモンスター（保存版）　14巻

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録時間：カラー45分
収録内容：①第27話「スリーパーとポケモンがえり!?」②第28話「ロコン！ブリーダーたいけつ！」
声の出演：林原めぐみ，犬山犬子，石塚運昇ほか

ポケットモンスター（保存版）　15巻

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録時間：カラー45分
収録内容：①第29話「かくとうポケモン！だいバトル！」②第30話「コイルはでんきネズミのユメをみるか!?」
声の出演：飯塚雅弓，上田祐司，三木眞一郎ほか

センチメンタルグラフティ　ツアー・メイキング・スペシャル

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録時間：カラー60分
収録内容：①Opening②SGガールズ in 福岡（鈴木麗子，米本千珠，西口有香）③SGガールズ in 大阪（豊嶋真千子，満仲由紀子，小田美智子）④Rehearsal in 東京⑤SGガールズ in 名古屋（今野宏美，岡本麻見，牧島有希）⑥SGガールズ in 札幌（前田　愛，岡田純子，鈴木麻里子）⑦The End of Tour⑧新たなる明日へ…
出演：鈴木麗子，西口有香，今野宏美ほか

サクラ大戦 歌謡ショウ 第二回花組特別公演「つばさ」

題材ゲーム：『サクラ大戦』シリーズ（セガ）
収録時間：カラー175分

スペクトラルフォース　フェイズ1 新生魔王軍起つ

題材ゲーム：スペクトラルフォース（アイディアファクトリー）
収録時間：カラー30分
収録内容：①フェイズ1「新生魔王軍起つ」
声の出演：宮村優子，國府田マリ子，銀河万丈ほか
予約特典：描き下ろしポスター

バトルアスリーテス大運動会 track12

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第23話「復活の日」②第24話「民族の災典」
声の出演：夏樹リオ，川上とも子，矢島晶子ほか

VIRUS vol.3

題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録時間：カラー85分
収録内容：①第7話「ANOTHER BOY MISSING」②第8話「BEHOLD CHANGE OR DIE II」③第9話「REACTIVATE THE BODY」④オープニングVer.2（クリーンピクチャー）⑤エンディング（クリーンピクチャー）⑥美術設定資料集（静止画）
声の出演：三木眞一郎，飯塚雅弓，檜山修之ほか

beatmania

題材ゲーム：『ビートマニア』シリーズ（コナミ）
収録時間：カラー39分
収録内容：①Scratch (DJ BATTLE) ②Keybord&Scratch (find out) ③Appiled Skills (s.d.z.) ④Competition（ビートマニア頂上決戦の模様）⑤Jiji's Special（Attack the music，LUV TO ME，super highway）⑥Performance Play（Back Play，Two P Cross，Double Play，One Finger）

恋愛候補生　第1話「こんなはずじゃ…の入学式」

題材ゲーム：スターライトスクランブル恋愛候補生（ケイエスエス）
収録時間：カラー30分
収録内容：①第1話「こんなはずじゃ…の入学式」
声の出演：川澄綾子，岩男潤子，中川亜紀子ほか

同級生2　TV編集版 EXTRA BOX

題材ゲーム：同級生2（エルフ）
収録時間：カラー230分
収録内容：①第一章「桜の舞うころ…」②第二章「初夏・雨上がり…」③第三章「夏・別れ・そして…」④第四章「秋・枯葉の季節に…」⑤第五章「ホワイト・クリスマス…」⑥第六章「心もよう，くもりのち…」⑦第七章「さよなら…いつまでも…」⑧第八章「それぞれの春，そして…」⑨第九章「刻（とき）の流れに…」⑩映像特典⑪プロモーション
声の出演：菊池正美，橘　ひかり，井上喜久子ほか
特典：設定資料集，特製下じき，オリジナルテレカ

セガサターンビデオマガジン 11月発売タイトル号

収録時間：カラー14分
収録内容：①CM集（プロ野球グレイテストナイン'98サマーアクション，機動戦艦ナデシコ～The blank of 3years）②ミズバク大冒険③リアル麻雀アドベンチャー 海へ～SUMMER WALTZ④新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち⑤エチュード プロローグ～揺れ動く心のかたち⑥SANKYO FEVER実機シミュレーションS Vol.3⑦ウィザードリィ・リルガミンサーガ⑧She'en（シーズン）⑨七星闘神ガイファード～クラウン壊滅作戦⑩カプコンジェネレーション～第4集 孤高の英雄

エルフ版 下級生　あなただけを見つめて… 第1巻「ときめきの予感…」

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録時間：カラー27分
収録内容：①第1話「ときめきの予感…」
声の出演：千葉進歩，茶山莉子，小池かの子ほか

エルフ版 下級生　あなただけを見つめて… 第2巻「素直になれたら…」

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録時間：カラー27分
収録内容：①第2話「素直になれたら…」
声の出演：三五美奈子，柳原みわ，そのざきみえほか

サイキックフォース2012

題材ゲーム：サイキックフォース2012（タイトー）
収録時間：カラー110分
収録内容：①キャラクター紹介②連続技集③対戦④エンディング集⑤おまけ

ソニックアドベンチャー制作発表会1998.8.22

題材ゲーム：ソニックアドベンチャー（セガ）
収録時間：カラー30分
収録内容：①ソニックアドベンチャー制作発表会

新作発売予定表DataBase

DataBase Windowsシリーズ新作発売予定表

カプコンが『バイオハザード2』の移植を発表。アスキーは，野球SLGの傑作『ベストプレープロ野球』を復刻する。コーエー『三國志曹操伝』は「英傑伝」シリーズの最新作。サンライズからは，アニメ「機動戦士ガンダム」の音声や効果音を集めた素材集が発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1／Windows95対応				
秋頃予定	リーダーラビッツ もうすぐ一年生	教育	インフィニシス	未定
	リーダーラビッツ 幼稚園	教育	インフィニシス	(予) 5,800円
未定	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
	楽しい詰碁300 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
▼Windows95対応				
10月予定	ハイパー日本むかしばなしVol.1	エンターテインメント	ありがた屋	7,800円
11月予定	機甲装神ヴァルカイザーⅠ	AVG	サイレンス	7,800円
秋頃予定	DUNE2000～砂の惑星(マ)	SLG	アクレイムジャパン	7,800円
	神経衰弱(仮)	パズル	ありがた屋	未定
	シミュレーションゲーム(仮)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	超有名 イラストレーター画集2(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	社交辞令(仮)	SLG	日本アプリケーション	未定
12月3日	戦略プロ野球98年末版	野球SLG	システムソフト	9,800円
12月4日	ミスティックウィーヴァ	SLG+RPG	シーズウェア／姫屋ソフト	未定
12月予定	小学算数ドリル大臣5年	教育	アドウィン	未定
	小学算数ドリル大臣6年	教育	アドウィン	未定
	超有名 イラストレーター画集4(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	★ラジロム モーニング Vol.12 吉田古奈美	エンターテインメント	翔泳社	4,800円
	★ラジロム ブランチ Vol.12 豊嶋真千子	エンターテインメント	翔泳社	4,800円
	★ラジロム ランチタイム Vol.12 長沢美樹＆夏樹リオ	エンターテインメント	翔泳社	4,800円
	★ラジロム ティータイム Vol.12 こおろぎさとみ＆南 央美	エンターテインメント	翔泳社	4,800円
	★ラジロム ナイト Vol.12 かないみか＆結城比呂	エンターテインメント	翔泳社	4,800円
	★ラジロム ミッドナイト Vol.12 平松晶子	エンターテインメント	翔泳社	4,800円
	クラッピーパーク～不思議な小屋	テーブルゲーム	フジコム	6,800円
年末予定	WIND	アクション	マインドウェア	5,800円
98年予定	ジャングルマスター2	SLG	ありがた屋	9,700円
	最終電車	サウンドノベル	アルファ・オメガソフト	未定
	ファーストクイーン～ザ ニューワールド	SLG	呉ソフトウェア工房	未定
	日露戦争	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	GUARDIANS :AGENTS OF JUSTICE(マ)	SLG	メディアクエスト	未定
	ファルコン4.0日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ヨーロピアン エアー ウォー 日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ウィザードリィ・リルガミンサーガ	RPG	ローカス	8,800円
冬頃予定	ONLINE PARLOR倶楽部 (オンライン専用)	パチンコ	I.S.C.	未定
	ロールプレイングゲーム(仮)	RPG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	ザ・プロ将棋'98 振り飛車と相居飛車の闘い編	将棋	富士通	7,800円
99年予定	(タイトル未定)	RPG	日本アプリケーション	未定
未定	ピンボール	ピンボール	アスキー	9,000円
	おりがみ(仮)	教養	ありがた屋	未定
	パニック＆レスキュー～ 蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	すぷーきぃ!	SLG+RPG	ANJIN	9,800円
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	ネットワークゲーム ビギナーズ	オムニバス	エム・エス・ディ・ジャパン	未定
	SF3Dシューティングゲーム(仮)	3Dシューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	SUPER CRAFTシリーズ Vol.1(仮)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	3Dロールプレイングゲーム(仮)	RPG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	超有名 イラストレーター画集3(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	Silent Wail	SLG+RPG	サイベル	未定
	機甲装神ヴァルカイザーⅡ	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーⅢ	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーⅣ	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーⅤ	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーⅥ	AVG	サイレンス	7,800円
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	9,800円
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	12,800円
	呉 清原「囲碁研究会」	囲碁	G.A.M.	未定
	小林千寿「にこにこ入段コース」一巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」二巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」三巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」四巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」五巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」六巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」七巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	初心者のための囲碁	囲碁	G.A.M.	8,800円
	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	楽しい詰碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	沈黙の艦隊2(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	平成雀士録2～放浪編(仮)	麻雀	G.A.M.	未定
	ミニ碁一番勝負	囲碁	G.A.M.	5,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	6,800円
	激闘!日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘!八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	コンフリクト・オブ・ネイションズ	SLG	セガ	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行④ アフリカサバンナの動物たち・ヌーの大移動を追って(仮)	エンターテインメント	富士通	5,800円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行⑤ 沖縄の海 サンゴ礁の生きものたち(仮)	エンターテインメント	富士通	5,800円
	FALCON 4.0(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	未定
▼Windows95／Windows98対応				
10月11日	デスクトップキャラクター なすび	アクセサリー	オルセン	1,200円
10月23日	デスクトップキャラクター 名探偵コナン	アクセサリー	オルセン	1,200円
	★FREESPACE Silent Threat(マ)	データ集	ピーアンドエー	4,800円
10月30日	★RETURN FIREⅢ(マ)	アクション	マイクロマウス	オープン価格
11月6日	★BASS MASTERS Classic TOURNAMENT EDITION(マ)	フィッシング	マイクロマウス	オープン価格
11月13日	★デスクトップキャラクター アンディ・フグ	アクセサリー	オルセン	1,200円
	デスクトップキャラクター ゴン太くん	アクセサリー	オルセン	1,200円
11月20日	★鉄道模型シミュレータ 車両セット1	データ集	アイ・マジック	3,800円
	デスクトップキャラクター 鉄腕アトム	アクセサリー	オルセン	1,200円
11月下旬	デスクトップキャラクターⅡ ペプシマン	アクセサリー	オルセン	4,200円
	デスクトップキャラクターⅡ 名探偵コナン	アクセサリー	オルセン	4,200円
	★ぼくは航空管制官 パワーアップキット	ユーティリティ	テクノブレイン	(予) 3,500円
11月予定	全英オープンゴルフ	ゴルフ	アスキー	9,000円
	メモリアルゲームズ ラングリッサーⅡ	SLG+RPG	アンバランス	未定
	エネミー・ゼロ	AVG	セガ	未定
	ソニックR	アクション	セガ	7,800円
12月3日	ロックマンX4	アクション	カプコン	5,800円
	リアルタイム版大戦略～ +インターネット対戦	SLG	システムソフト	8,800円
12月4日	★ナムコヒストリーVOL.4	オムニバス	ナムコ	5,800円
12月5日	★梅沢由香里の対局囲碁 平成棋院2	囲碁	メディアカイト	9,800円
12月6日	ディスクステーション21号〈冬号〉	ディスクマガジン	コンパイル	980円
12月8日	メック・コマンダー日本語版	SLG	メディアクエスト	9,800円
12月9日	★実践パチンココンストラクション	パチンコ	スタジオぴえろ	5,800円
	★Romantic Railroad～ オーストリア／音楽鉄道の旅編	エンターテインメント	MUGENDAI SOFTWARE	2,800円
	★Romantic Railroad～ 北海道／八大路線鉄道の旅編	エンターテインメント	MUGENDAI SOFTWARE	2,800円
12月11日	★鉄道模型シミュレータ 車両セット2	データ集	アイ・マジック	3,800円
	マイト＆マジックⅥ～ ザ マンデート オブ ヘブン	RPG	イマジニア	未定
	カウンター・ブロウ	RPG	スターフィッシュ	8,800円
	パソコンであそぼう ダイヤブロック	エンターテインメント	パイオニアLDC	7,800円
12月12日	★QUAKEⅡミッションパック :Round Zero	データ集	アクティビジョン・ジャパン	5,800円
	パンツァー・コマンダー 完全日本語版	SLG	メディアクエスト	8,800円
12月18日	★トゥームレイダー3	3Dアクション	アイドス・インタラクティブ	7,800円
	ポピュラス ザ・ビギニング(仮)	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	9,800円
	WWⅡ Fighters(マ)	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	8,800円
12月21日	★STARTREK KLINGON HONOR GUARD(マ)	3Dアクション	メディアクエスト	8,800円
12月上旬	★機動戦士ガンダム ボイス＆サウンドエフェクトSelection	素材集	サンライズ	5,800円
	★“Sin”＋“Sin”攻略本(マ)	3Dアクション	ピーアンドエー	9,800円
	★ででんパ	ボードゲーム	メディア・リンク・システム	未定
12月下旬	★女神異聞録～ペルソナ	RPG	アスキー	8,800円
	★カルマ	RPG	スターフィッシュ	7,800円
12月予定	★ストラトスフィアー完全日本語版	SLG	アイジーエス	未定
	プリンセスクエスト	RPG	インクリメントP	未定
	ウイニングポスト4	競馬SLG	コーエー	9,800円
	★三國志曹操伝	SLG+RPG	コーエー	9,800円
	信長の野望・烈風伝	SLG	コーエー	11,800円
	★スタークラフト完全日本語版	SLG	ソース	9,800円
	★ガーディアンソード	RPG	TGL	未定
	★ぼくは航空管制官 パワーアップキット付き	SLG	テクノブレイン	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月予定	ブランディッシュ4 ～眠れる神の塔	アクションRPG	日本ファルコム	未定
	ジュリアン2	AVG	フジコム	未定
	★日本山歩シリーズ　中部II編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,800円
	★日本山歩シリーズ 北海道・東北I編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	5,800円
年末予定	★トキオマテンロウ2	SLG	龍[RON]	未定
98年予定	ZERO ZONE(仮)	AVG	ココナッツジャパンエンターテイメント	8,800円
	ハイステークスオーナーズクラブ (オンライン専用)	競馬SLG	シャングリ・ラ	未定
	ジャパンシーナリシリーズ5 東北・上信越シーナリ	データ集	トワイライトエクスプレス	3,800円
	ジャパンシーナリシリーズ7 沖縄・奄美シーナリ	データ集	トワイライトエクスプレス	3,800円
99年1月21日	★ピカリ　ANTS	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 1,980円
	★ピカリ　BOOKSTORE	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 1,980円
	★ピカリ　GAS	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 1,980円
	★ピカリ　WALK	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 1,980円
99年1月22日	★THIEF:The Dark Project(マ)	3Dアクション	アイドス・インタラクティブ	(予) 8,800円
99年1月予定	★シークエンス・パラディウム マニアキット	アクセサリー	工画堂スタジオ	未定
	戦国美少女絵巻 空を斬る!!～春風の章	RPG	TGL	未定
	川のぬし釣り for Windows95	フィッシング	パック・イン・ソフト	未定
	★日本山歩シリーズ　九州I編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,800円
	★日本山歩シリーズ　東北II編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,800円
99年2月予定	★バイオハザード2	AVG	カプコン	未定
	太閤立志伝III	SLG+RPG	コーエー	9,800円
冬頃予定	アルファリンク3　VOYAGER	SLG	アイ・マジック	未定
	★ベストプレープロ野球	野球SLG	アスキー	未定
	★チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿IV with パワーアップキット	SLG	コーエー	13,800円
	★チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿IV パワーアップキット	ユーティリティ	コーエー	5,800円
	約束の絆	SLG	コーエー	9,800円
	WANTED	3Dアクション	データウエスト	未定
	M1タンク　プラトーン2 完全日本語版	3Dアクション	メディアクエスト	9,800円
99年3月予定	★日本山歩シリーズ　九州II編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	5,800円
	★日本山歩シリーズ　四国編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	5,800円
99年春頃予定	ルナティックドーンIII	RPG	アートディンク	12,800円
	★ヒーローズ オブ マイト＆マジックIII	SLG	イマジニア	未定
	ウルティマ:アセンション	RPG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	シムシティ3000	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	9,800円
	ダンジョンキーパー2	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	★TRESPPASER(仮)(マ)	アクション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	7,800円
	Moto-Racer 2	レーシング	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	サンバーン	AVG	サンテックジャパン	未定
	サクラ大戦 Windows版	SLG	セガ	未定
	★WARCRAFT 2　プラチナパック 正規輸入版(マ)	SLG	ソース	オープン価格
99年7月予定	★日本山歩シリーズ　近畿I編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,800円
	★日本山歩シリーズ　近畿II編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	5,800円
99年夏頃予定	★DIABLO II 正規輸入版(マ)	RPG	ソース	9,800円
99年10月予定	★日本山歩シリーズ　関東II編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,800円
	★日本山歩シリーズ　中国編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	6,800円
	★日本山歩シリーズ　中部III編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,800円
未定	お父さんのための釣り ～川釣り編2	フィッシング	アンバランス	3,980円
	メモリアルゲームズ 太陽の神殿	AVG	アンバランス	未定
	メモリアルゲームズ　ロマンシア	ARPG	アンバランス	未定
	TOTAL DRIVING	レーシング	イマジニア	未定
	ナツキコウ	AVG	インクリメントP	(予) 7,800円
	ヒロインドリーム	SLG	SPS	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	ロボクラッシュ・パワード(仮)	SLG	システムソフト	9,800円
	英雄伝説V(仮)	RPG	日本ファルコム	未定
	新 朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	新 白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	パソコンであそぼう ダイヤブロック「でんしゃ」セット	データ集	パイオニアLDC	3,500円
	ザ・シムズ	SLG	マクシス	未定
	ボーイ・ミーツ・ボーイ～夏の決心	AVG	マグノリア	未定
	★麻川真奈美 Kiss The Dream	データベース	増田屋コーポレーション	971円
▼WindowsCE／CE2専用				
未定	血統王 for CE 血統からの攻略(仮)	競馬予想	エム・エス・ディ・ジャパン	(予) 5,800円
	シグマ ゲーム・センセーション for WindowsCE2 Vol. 2	オムニバス	シグマ	1,500円

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ラストレポート(ショウエイシステム)未定●金高慎一郎・姓名学事典CE(ロディック)未定●ゴーディアン・ノット(イマジニア)未定●松方弘樹のワールドフィッシング(メディアクエスト)11月13日●電車でGO!(アンバランス)99年春●リトルラバーズ セカンド～ゆい(NTT出版)秋→11月6日●SiN(ビーアンドエー)10月下旬→11月2日●メモリアルゲームズVol. 2 ザナドゥ(アンバランス)10月→11月6日●競馬伝説(ホロン)10月9日→12月●高校野球道(日本クリエイト)10月8日→11月●WANTED!THE WESTERN PACK FOR QUAKE II(ビーアンドエー)10月上旬→未定●電車でGO!限定仕様版(アンバランス)99年春●妖怪家族(ガイナックス)秋→12月18日●クッキーズ・パッスル～謎のBOMBO WORLD(ロディック)11月20日●ザ・コントラクトブリッジ(アンバランス)10月2日→10月30日●倉庫番ベーシック Windows(アンバランス)1,980円→2,480円●ウルティマオンライン:ザ・セカンドエイジ フルパッケージ版(エレクトロニック・アーツ・スクウェア)10月中旬→10月30日●ウルティマオンライン:ザ・セカンドエイジ アップグレード版(エレクトロニック・アーツ・スクウェア)10月上旬／3,800円→10月26日／1,400円[旧バージョン購入者を対象にした通信販売形式に変更]●セガメモリアルセレクション(セガ)10月2日→10月9日●はなまる工務店～めざせ!日本一の現場監督(アートディンク)10月2日→10月16日●バルディッシュ(イマジニア)10月9日→12月4日●ファンタスティックフォーチュン(富士通)10月30日→11月27日●音楽ツクール95 グルーヴ・マスター(アスキー)9月26日→10月29日●STARTOSPHERE(アイジーエス)9月25日→10月3日[日本語マニュアル付英語版]●ドッチDEボール!(SPS)9月25日／4,800円→未定／価格未定●BARRAGE(ズー)10月2日→10月23日[3Dボード専用]

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

『ビバリーヒルズ青春白書』シリーズは，NHKで放送されている海外ドラマを題材とした英語教育ソフト。トミー・ホビー事業部からは，都電荒川線を走る電車運転SLGが発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1／Windows95対応				
未定	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol. 1　メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞 「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	D2MANGA　サーキットの狼	エンターテインメント	ダイキ	3,600円
▼Windows3.1／Windows95／Windows98対応				
11月27日	耳タコ大作戦	教育	ソース	9,800円
99年春頃予定	算数戦士ブラスター4	教育	ソース	未定
未定	新谷かおるCD-ROM画集 「新谷かおるILLUSTRATIONS」	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
▼Windows95対応				
11月21日	★怪傑ゾロの伝説	データベース	セメル	5,800円
11月27日	★マリーのアトリエ・スクリーンセイバー	スクリーンセーバー	ウインズ	2,800円
11月下旬	ポムダピワールドVol. 3 こわくて こわくて もうたいへん	教育	メディアファクトリー	3,980円
12月2日	★松田　純の ブラインドタッチでお勉強	教養	ポニーキャニオン	3,800円
12月18日	★天才!!記憶王	エンターテインメント	インナーブレイン	500円
12月21日	★Rodney's Thunder Bunny	アクセサリー	インターリンクプランニング	3,800円
	★セサミストリート エルモと英語を勉強しよう(マ)	教育	ザ ラーニング カンパニー	4,800円
	★セサミストリート 不思議の国のエルモ(マ)	教育	ザ ラーニング カンパニー	4,800円
98年予定	アベラシオン ～シングルバージョン(P)	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	アベラシオン(P)	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
99年予定	GAIA odyssey クシーくんの「流れ星」製造工場(P)	エンターテインメント	金羊社	3,980円
未定	星空の伝説 ～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	おしえてふぁいたー	教育	カプコン	未定
	GAIA odyssey　大地の彩	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	ウルトラマンとさんすうドリル3. ひっ算(たし算とひき算)	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル4. かけ算と九九	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル5. 時刻・時間	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル6. 量と測定	教育	Spike	5,800円
▼Windows95／Windows98対応				
10月30日	デジタル昆虫図鑑 沖縄の昆虫ワールド	図鑑	エイム メディア プランニング	8,000円
11月予定	★アニメ中学理科 1年1分野ver. 2	教育	アドウィン	12,000円
	★アニメ中学理科 1年2分野ver. 2	教育	アドウィン	12,000円
	★アニメ中学理科 2年1分野ver. 2	教育	アドウィン	12,000円
	★アニメ中学理科 2年2分野ver. 2	教育	アドウィン	12,000円
	★アニメ中学理科 3年1分野ver. 2	教育	アドウィン	12,000円
	★アニメ中学理科 3年2分野ver. 2	教育	アドウィン	12,000円
12月10日	八神ひろきG-teast CD-ROM画集II	画集	講談社	(予) 4,800円
	★都電で行こう! ～都電荒川線の走る街(P)	SLG	トミー ホビー事業部	5,300円
12月11日	★デジグライトシリーズ15 「HONDA COLLECTION HALL」(仮)	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
12月17日	★ビバリーヒルズ青春白書①	教育	ソース	9,800円
	★ビバリーヒルズ青春白書②	教育	ソース	9,800円
	★ビバリーヒルズ青春白書③	教育	ソース	9,800円
12月18日	★犬カレンダー	アクセサリー	インナーブレイン	500円
	東京ボカバトル	アクション	インナーブレイン	500円
	★猫カレンダー	アクセサリー	インナーブレイン	500円
	熱帯魚の先生	教養	ゼロ	5,800円
12月予定	ペーパーモデル スターウォーズvol. 1～新たなる希望より TIE FIGHTER＆X-WING FIGHTER	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	ペーパーモデル スターウォーズvol. 2～帝国の逆襲より SNOW SPEEDER＆IMPERIAL AT-AT	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月予定	ペーパーモデル スターウォーズvol.3～ジェダイの復讐より MILLENIUM FALCOM & IMPERIAL AT-ST	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	ぼくだけのアンヌ(仮)	未定	講談社	(予) 6,500円
	月満ちたる稜線(P)	AVG	フジコム	5,800円
	★ミスII～ソウルブライター(P)	SLG	ラビックス	未定
99年2月予定	エルロイ3巻(仮)	エンターテインメント	アスク	未定
	ディメンションQ	エンターテインメント	アスク	未定
冬頃予定	★ペーパーフィギュア スターウォーズvol.4 ダース・ベイダー	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	★ペーパーフィギュア スターウォーズvol.5 ストームトルーパー	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
未定	しのらうえあしりーず しのらぶっく	ツール	オラシオン	3,800円
	ローカル線の旅 I (仮)	未定	シンフォレスト	3,900円
	スタートレック オフィシャルファイル	データベース	トーメン	未定
	チャオ!イタリア車 ～人気の5車種を徹底解剖!	エンターテインメント	東京書籍	5,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開発)未定●スモッカの漢字の島ジパング(CAIメディア共同開発)未定●あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」(ガイナックス)98年●Covers & the Arts1 Light & Shade 新井田 孝(東芝EMI)[タイトル変更]●Covers & the Arts2 Brilliant 中村成二(東芝EMI)[タイトル変更]●Covers & the Arts3 Afhrodite 山村潤一(東芝EMI)[タイトル変更]

(マ)……日本語マニュアル付英語版／(P)……PowerMacintosh専用
★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

オルセンが, Windowsで発売していた『デスクトップキャラクター』シリーズを移植する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月20日	★デスクトップキャラクター ゴン太くん	アクセサリー	オルセン	1,200円
	★デスクトップキャラクター 鉄腕アトム	アクセサリー	オルセン	1,200円
	★デスクトップキャラクター 名探偵コナン	アクセサリー	オルセン	1,200円
冬頃予定	★STARCRAFT MAC版 正規輸入版(マ)	SLG	ソース	オープン価格
	パチンコ(仮)	パチンコ	I.S.C.	未定
未定	ロデムッチ	SLG	イタチョコシステム	3,500円
	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	囲碁(P)	囲碁	ネクストン	9,800円
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●クッキーズ・パッスル～謎のBOMBO WORLD(ロディック)11月20日●TOPGUN FIRE AT WILL!(亘香通商)9月下旬→9月24日

(P)……PowerMacintosh専用／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	時の伝説 ～フィアナの聖少女(○=)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定

(=)……PC9801/9821対応／(○)……CD-ROM

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

「声優刑事」は,「月刊ときめきメモリアル」で人気のあったドラマを独立させたシリーズ。『幻想水滸伝II』のサントラは2タイトル(各CD2枚組)にわけて発売されるが, CD4枚をセットにした初回限定版も同時発売となる。KONAMIXレーベル第3弾も登場。

発売日	タイトル	発売元	価格
▼アルバム			
11月21日	アシュラブレード オリジナルサウンドトラック	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	〈込〉2,000円
	猫なカ・ン・ケ・イ ラジオドラマ VOL.3	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	〈込〉2,600円
	ライデンファイターズJET オリジナルサウンドトラック	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	〈込〉2,000円
11月26日	恋愛候補生 ラジオ・スクランブル Vol.2	ケイエスエス	〈込〉3,059円
11月28日	センチメンタルグラフティIX ～東京集合!アナタをもっと知りたくて…③～	ムービック	2,500円
12月2日	★ポポローグ オリジナル・サウンドトラック	SPEビジュアルワークス	〈込〉2,345円
	アンジェリーク White Dream	コーエー	〈込〉5,200円
	SNKサウンドキャラクターズコレクションVol.9 リムルル	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,529円
	悠久幻想曲 THE SONGS	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉3,675円
12月4日	ドラマCD メタルギアソリッド Vol.1	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	100%の自分／早乙女好雄	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
12月5日	マリーのアトリエ スペシャルボックス	ムービック	10,400円
12月10日	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 国定忠臣蔵(帝劇花組～地方公演編～)	テイチク	〈込〉3,000円
12月12日	センチメンタルグラフティ スペシャルボックス	ムービック	10,000円
12月16日	★初恋物語 オリジナルドラマ(仮)	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	〈込〉2,800円
12月18日	★ウィザーズハーモニーR オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
	★スーパーロボット大戦 鋼のコクピット	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
	★影牢～刻命館真章 オリジナルサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,890円
	★ゲッターラブ!!	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,100円
	★幕末浪漫第二幕～月華の剣士 ～月に咲く華, 散りゆく花 オリジナルサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,890円
12月19日	Little Love Letters FIRSTMAIL 緑ヶ丘高校 冬月あや	ビクターエンタテインメント	1,500円
	DJ CD 皆口裕子のDear My Friends(仮)	ムービック	未定
	ドラマCD エリーのアトリエ①(仮)	ムービック	2,800円
	ドラマCD テイルズ オブ デスティニー Vol.2	ムービック	2,800円
12月21日	★エアガイツ オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	未定
12月23日	★CDドラマ EVE The Lost One	キングレコード	〈込〉3,059円
	★デザイア オリジナル・サウンド・トラック	キングレコード	〈込〉3,059円
	★銀河お嬢様電波ユナラジオ③(仮)	キングレコード(スターチャイルド)	未定
	ラブ・ワンズフォーム～ヴォーカル集	ケイエスエス	〈込〉3,059円
	★幻想水滸伝II オリジナル・ゲーム・サントラ Vol.1(仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉3,364円
	★幻想水滸伝II オリジナル・ゲーム・サントラ Vol.2(仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉3,364円
	★幻想水滸伝II オリジナル・ゲーム・サントラ 初回限定特別版	コナミ／キングレコード	〈込〉6,000円
	みつめてナイトR～大冒険編 オリジナル・サウンドトラック(仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉3,873円
	★METALGEAR>>SOLIDSNAKE 小島秀夫監督作品集 赤盤	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	★ベリー・ベスト・オブ英雄伝説III「白き魔女」	日本ファルコム／キングレコード	〈込〉2,854円
	同級生～恋愛専科～2 ドラマコレクション	ピンクパイナップル	〈込〉4,998円
	ルームメイトW～ふたり サウンドトラック集(仮)	データム・ポリスター	〈込〉3,150円
12月31日	★センチメンタルジャーニー ファイナルCDコレクション(仮)	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	〈込〉14,000円
12月中旬	★チョコボの不思議なダンジョン2 オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	未定
98年予定	ハローキティのキューブでキュート オリジナルサウンドトラック	ワンダースピリッツ	〈込〉1,234円
99年1月7日	★幕末浪漫第二幕～月華の剣士 ～月に咲く華, 散りゆく花 アレンジサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
	★幕末浪漫第二幕～月華の剣士 ～月に咲く華, 散りゆく花 ドラマCD	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
99年1月8日	★KONAMIX beatmania Hiroshi Watanabe(仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉2,447円
	★声優刑事 Vol.1	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	★ドラマCD メタルギアソリッド Vol.2	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
99年1月21日	★火魅子伝～恋解 キャラクターソング集(仮)	エアーズ	未定
	★ラジオ「火星物語」総集盤(仮)	エアーズ	未定
	サンパギータ オリジナルサウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	〈込〉2,548円
	雪割りの花 オリジナルサウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	〈込〉2,548円
	★ファーストKiss★物語 オリジナルボーカル集(仮)	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	未定
	★御神楽少女探偵団 オリジナルドラマ(仮)	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	未定
99年1月23日	ドラマCD テイルズ オブ デスティニー Vol.3	ムービック	2,800円
99年1月30日	★センチメンタルグラフティX(仮)	ムービック	3,800円
	ドラマCD ファーストKiss★物語②(仮)	ムービック	2,800円
99年1月予定	Little Love Letters 神藤ゆりか(仮)	ビクターエンタテインメント	1,500円
99年2月5日	フレンズ～青春の輝き オリジナル・サウンドトラック完全収録盤	NECインターチャネル／キングレコード	〈込〉2,548円
99年2月10日	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 青い鳥(太正十四年秋公演)	テイチク	〈込〉3,000円
99年2月21日	★火魅子伝～恋解 サントラ(仮)	エアーズ	未定
	★火魅子伝～恋解 TVサントラ(仮)	エアーズ	未定
99年2月27日	ドラマCD ファーストKiss★物語③(仮)	ムービック	2,800円
99年2月予定	Little Love Letters 桜井ゆきえ(仮)	ビクターエンタテインメント	1,500円
99年3月予定	Little Love Letters 松浦くるみ(仮)	ビクターエンタテインメント	1,500円
冬頃予定	★オウガバトル Person of Lordly Caliber サウンドトラック集(仮)	データム・ポリスター	〈込〉3,675円
99年4月予定	Little Love Letters 荻原なな(仮)	ビクターエンタテインメント	1,500円
99年5月予定	Little Love Letters 日向さゆり(仮)	ビクターエンタテインメント	1,500円
99年夏頃予定	リトルラバーズ シーソーゲーム オリジナルサウンドトラック(仮)	ビクターエンタテインメント	未定
未定	ザ・サウンド・オブ・グランツーリスモ	東芝EMI	〈込〉2,548円
	YOUMEX ORIGINAL LIBRARY SERIES バーチャファイター・金田一少年の事件簿・闘魔鬼神伝ONI	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉2,039円
▼シングル			
11月27日	Stand by Me／丹下 桜	コナミ／キングレコード	〈込〉1,020円
12月1日	ハートは高気圧	日本コロムビア	〈込〉1,155円
12月2日	GHOST DANCE／Yu-Kalie	SPE・ビジュアルワークス	〈込〉816円
12月19日	夢は終わらない	ビクターエンタテインメント	〈込〉1,020円
12月中旬	★ローリング・ジェット・サンダー／ザ・ハイロウズ	キティ・エンタープライズ	〈込〉1,260円
99年1月1日	★スーパーヒーロー作戦!	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉1,020円
99年1月21日	★火魅子伝～恋解 オープニング&エンディング(仮)	エアーズ	未定
	★火魅子伝～恋解 TVアニメ・エンディング(仮)	エアーズ	未定
▼ビデオ&LD			
11月27日	同級生2 TV編集版 第1章(VHS)	ピンクパイナップル	3,800円
12月18日	★ツインビーPARADISE vol.0	コナミ／キングレコード	5,800円
	サクラ大戦～桜華絢爛～ DVDコレクション	バンダイビジュアル	9,800円
	同級生2 最終章「兄妹…それとも…」	ピンクパイナップル	3,800円
	同級生2 TV編集版 第2章(VHS)	ピンクパイナップル	3,800円
	同級生2 TV編集版 第3章(VHS)	ピンクパイナップル	6,800円
	同窓会～Yesterday Once More～ 第4話「いつわりの告白」	ピンクパイナップル	6,800円
12月19日	ポケットモンスター(保存版)16巻(VHS)	メディアファクトリー	1,980円
	ポケットモンスター(保存版)17巻(VHS)	メディアファクトリー	1,980円
	ポケットモンスター(保存版)18巻(VHS)	メディアファクトリー	1,980円
12月22日	バトルアスリーテス大運動会 track13	パイオニアLDC	5,500円
12月23日	モータルコンバット2(LD)	東宝	6,000円
12月25日	VIRUS vol.4(DVD)	カルチュア・パブリッシャーズ	4,800円
99年3月予定	スペクトラルフォース フェイズ2(仮)	アイディアファクトリー	5,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.4(コナミ／キングレコード)10月9日→11月6日●東京魔人学園奏楽抄(東芝EMI(ユーメックス))10月28日→11月18日

★……今月DataBaseに初登場した新作

ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア　■ネットワークRPG
★メーカー問い合わせ先：☎03-5436-6499

このコーナーは

『Ultima Online』というゲームは，ただのRPGではない。インターネットを介して，全世界のプレイヤーが同じ世界に3,000人も集まることのできるゲームなのだ。みんなで助け合って，一緒にダンジョンを捜索したり，商売をしたりと，自由度はダントツ一番。シナリオなんてはじめからないから，何が起こるかわからないスリル満点の毎日なのだ。さてさて，今日はどんな事件が起こっているのか。あいもかわらず，いつもと同じノリで紹介してみよう。そういや，すでに連載1周年？

（文／藪良小路＠Asuka）

祝 日本サーバー 前夜祭の特別イベントとは？

98年9月末，在日本サーバーが開設。AsukaとYamatoの両サーバーの開設を記念して，2日間だけテストイベントが行なわれた。秘宝奪還を目的としたクエストがいくつも発令され，ダンジョンの奥底から宝を持ち帰った強者もいた。そして2日目のラストには，奪還成功を祝しての催し(もよお)が。Asukaのパーティは砂漠の真ん中にカーペットを敷き，イスとテーブルをならべたというすごい状態。食事はテーブルにどんどんわいてくるのだが，モンスターもまわりに発生しまくり，死体と死骸，食べ終わった皿があふれかえったステキな会場となっていた。

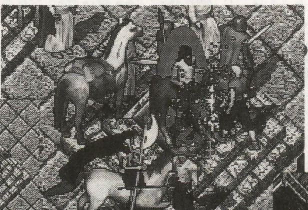
最終イベントはデーモンズゲートだ。パーティ会場に突如デーモンや，エレメンタル，ヘルハウンド，古代竜が出現。

このときのキャラが翌日には消されることを知らないで，一生懸命，ミノックで鉄鉱石を掘っていた一部の人たちは，このイベントを知らずにいたはずである。

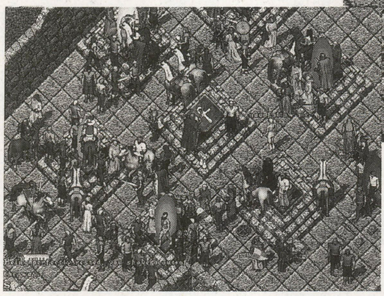
『Ultima Online』必要環境

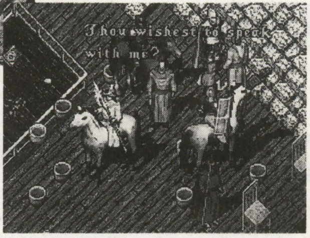
タイトル	Ultima Online	Ultima Online The Second Age
対応OS	Windows95／98	
価格	9,800円	9,800円 ※アップグレード・サービスあり（送料・税込1,400円）
CPU	Pentium133MHz以上 （推奨：Pentium166MHz以上）	MMX Pentium200MHz以上 （推奨：MMX PentiumII233MHz以上）
HDD	261MB以上（推奨：550MB以上）＋スワップ	383MB以上（推奨：589MB以上） ＋スワップ
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）	64MB以上（推奨：128MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨8倍速以上）	
ビデオカード	DirectDraw5.0対応，HighColor（65,535色）以上，2MBビデオRAM（推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）	DirectDraw6.0対応， HighColor（65,535色）以上 2MBビデオRAM （推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound5.0対応サウンドカード，インターネット接続環境，カタコト会話のできる英語力，年齢18歳以上，キーボード＋マウス	DirectSound6.0対応サウンドカード インターネット接続環境 カタコト会話のできる英語力 年齢18歳以上，キーボード＋マウス

1日め



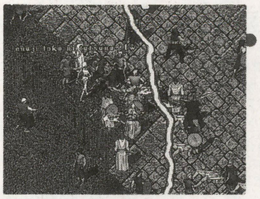
▼金があるのに秘薬屋の在庫がなくて誰も買えない状態がつづく。ここも混んでるな～





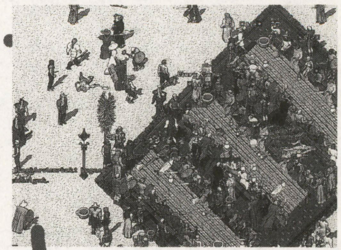
◀▲くぐれば強くなって，大金までもらえるアドバンス・ゲート。1日目だけの特権

2日め



▶資金のいらないヒーラーや，猛獣を戦わせられる調教師が活躍。なぜか染物屋も出現

祝賀パーティが…



◀戦闘で意気投合してラインダンスをはじめる戦士たち

一転してデーモンかっぽする地獄絵図

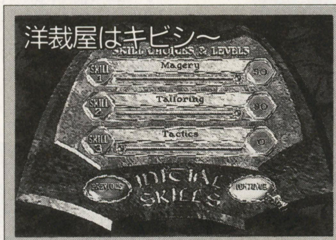
©1997，1998 ORIGIN Systems,Inc. ※『UO』に関する最新情報は……http://www.japan.ea.com/archive/uo/findex.html

がんばれ新キャラ！ @Asukaサーバー

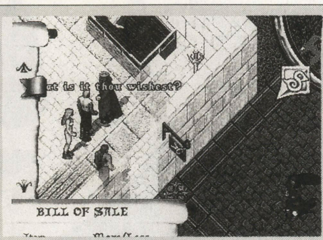
Yaburaが家を建てるまで4コマ劇場

新サーバーにいち早く家を建てて，ベンダー商売をはじめたい！ その願いから金もうけを画策するYaburaたち。各自のノルマ1万gpは，1週間もあれば達成できるかに思えたが……？

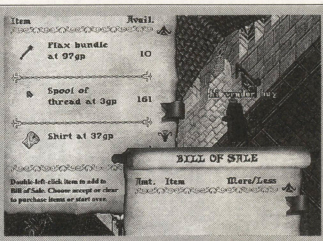
洋裁屋はキビシ〜



新天地であるAsukaサーバーにやってきたYabura。Napa時代のキャラ能力や財産は移動できないので，新キャラを作成する。もうけるには洋裁屋しかない！と痛感し，スキル配分をTailor（洋裁）50，Magery（魔導）50でキャラ設定だ。



糸を買うため，人が少なそうなマジンシアへ行く。うわ，人だらけ。全員，洋裁屋さんですかー？ 糸も売り切れだ。手持ちの布などでシャツを作るが，人気商品はすべて店主が買い取り拒否をしている。ライバル増量中のようですかー？

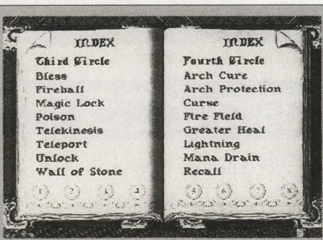


しかたなく，店主に張りついて糸の入荷を待つ。仕入れがあると即，ひとたば3gpで買い占める。糸は重いので，買ったとたん動けなくなる。Kyo（中村京子）Liz（CUCCIOLO）両氏もテイラーなので，みんなでわける。3人で布を作る。

大量の在庫をかかえながら，とにかくエプロンやら，ドレスやら，なんでも作る3人。出入りするライバルの名前はほとんど覚えてしまい，「売れないねー」という会話を日本語でかわす。お金はもうからないが，友だちは増えたぞ！

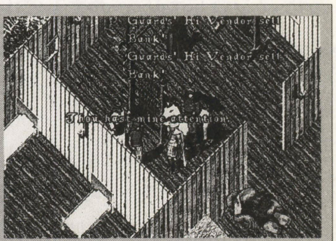
魔法を使って大もうけ計画

Liz嬢に在庫衣類を押しつけられた。彼女はテイラー兼ヒーラー。動物にケンカを売って腕力を鍛え，包帯で自分を治療する。今日は店の前で山羊と戦ってるよ。助けたほうがいいのかな。ヒヤヒヤと見ているYaburaは在庫処分に苦労中。



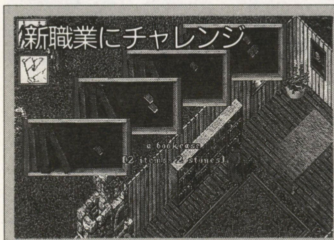
Yaburaはもうけた金をすべて魔法集めに費やしている。第4サークルまでの32呪文はすべてそろった。目標は第6サークルのマーク呪文だ。世界中の洋裁屋をリコール・ルーンにマークして，呪文で巡回して，在庫を一気に処分するのだ。

船でしか行けない街のルーンを売っている人がいた。ひとつ150gpだそうだ。140gpしかないけどディスカウントOK？ 快諾してくれたので，足りないぶんはブラックパールをつけた。売り切れることの多い秘薬だから，喜ぶかな。

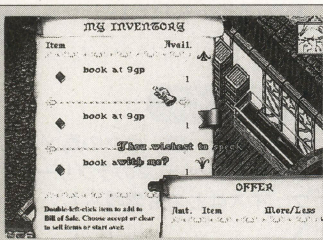


サーパンツホールドへ飛ぶ。リコール地点から洋裁屋はちょっと遠いけど，とりあえずダッシュでたどりつく。息を切らせて店の扉を開けてみると……そこには懸命に服を売ろうとしている数人のプレイヤーの姿があったのだった。がーん。

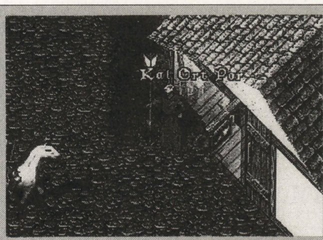
新職業にチャレンジ



服を売っての商売に見切りをつけたYaburaは，在庫を各街の洋裁屋ルーンセットと一緒にKyo嬢に託した。新商売へシフトする決意を固めたのだ。Napa時代には苦労のわりに実入りが悪いので決して深入りしなかった職業，古本屋である。



農家などには，本棚がある。ガード圏外であれば，これらはなんのペナルティなしに拾うことができる。立体迷路の図書館やリッチ邸の本棚も同様だ。これを回収して，ひとつ9gpで売る。各地をマークしておけば30分で100冊は集まる。

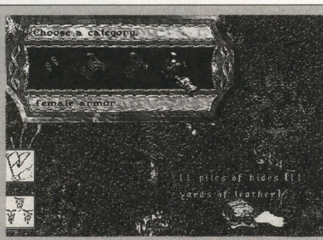


ブリテインやトリンシックの雑貨屋もマークしておき，農家に飛んで，街で売る，のくり返し。これは楽勝だ。唯一の弱点は，本のリフレッシュに時間がかかるので，短時間に何度も往復できないこと。ほかの仕事もやらないとなぁ。

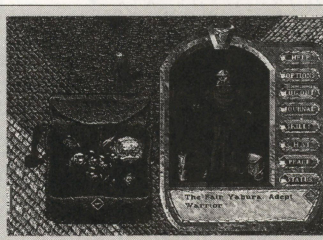
ブリテインから農家への道のりには，モンスターがたくさん出現する。みんな新キャラだから，数人でタコ殴り状態。でも，みんな死にかけ。魔法かけてやれ。無差別治癒魔術師は秘薬代だけかかって，もうからない。でもMageryは上がる。

ワンダリング・テイラー

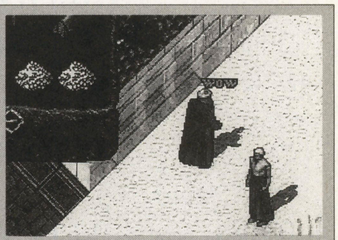
在庫をかかえるために要した高い腕力値と，リコール用のMageryを利用し，いつしかYaburaはモンスターと戦うようになっていた。まわりの日本人はケガ人がいると助けてくれるし，在日本サーバーはNapaよりもラグが少ないのだ。



新パッチで，最近では森に現れる動物やモンスターから，ずいぶんと皮が手に入るようになった。名残惜しくバックパックに眠っていた裁縫道具が，また使われはじめたのだ。倒して皮製品をチョキチョキ。戦闘系の職人である。



ハルバードとライトニングの呪文を愛用するThe Fair Yabura, Adept Warriorは，かくしてワンダリング・テイラー（さまよえる洋裁屋）として生まれ変わった。これで貯金を増やし，家を建てるのだ。思えば長い道のりだったなぁ。



スキルの上がる銀の杖などの戦利品を持って，夫婦で鉱山で働いているCUCCIOLO嬢に会いにいく。「あ，お金たまったから渡すよ」と手渡された金貨の山。出資総額44,000gp。げげ，また彼女のお金だけで家が建ってしまうのか……。

ブリタニアに死す

奥様はブリテイン市民

連載日記

生活することそのものがゲームの目的になる『UO』だが，生活日記だけで笑いをとれる人となると，かなりかぎられてくる。この日記は，『ウルティマ』シリーズを愛してやまない主婦CUCCIOLOさんの，平凡な日常を書きつづったもの。おもしろいよ。

PROFILE

CUCCIOLOさん

本誌に日記を投稿してくれるだけでなく，数々の実験にも協力してくれる謎の主婦。日本にサーバーができたので，最近はダンナさん（PUPPY）も『UO』を遊びはじめた。Asukaにキャラを持っている人ならば，夫婦で働くふたりを，ミノックの街の鉱山で見ることができるだろう。ダンナさんは，坑夫をしながら戦士を目指しているようだが，治癒呪文が使えるパートナーがいないのでツラいらしい。奥さん，ヒーラーだもんね。

○月×日

森で羽を狩っていると，「HELP」と叫ぶ女性が走りこんできた。彼女を追うのはラマ。初心者がラマを襲って返り討ちにあったらしい。彼女は「LLAMA FROM HELL(地獄からきたラマよ)」と逃げまどう。ずいぶんオオゲサだけど，newbieから見たらラマも地獄の使者なのね。

回復をしてあげようとしたら「i dont need heal...just kill the damn llama!（回復はしてくれなくていいわ……そのクソラマを殺してちょうだい！)」

彼女をよく見るとローブの下にプレートの防具を装備しているのが見え隠れしている。初心者ではないな。ラマに負けるとは到底思えない。もしかして何かのワナかな？

警戒しながらラマにエナジーボルト（攻撃魔法）をお見舞いする。彼女は「SUPER LLAMA(スーパーラマよ！)」と叫びながらフレイムストライク（すごく強い攻撃魔法）を唱えはじめた。なんだ，7thの魔法ができるならラマなんて楽勝でしょ。あのフレイムストライクを私に放つつもり？しかし彼女のターゲットはやはりラマ。ふたりの連続魔法攻撃でラマは昇天。これだけの実力の持ち主がラマに追われるなんて……と首をかしげるCUCCIOLOに，彼女は「it took 3 ebs and a flame strike to kill that（こいつを殺すのにエナジーボルト3発とフレイムストライク1発かかったわ)」

ええっ，そりゃトロルなみの体力じゃない!?　ラマってそんなに強かったっけ？

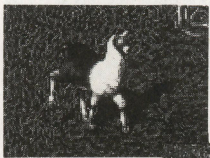
「llama became newbie killer!　im not a newbie though（ラマは新人キラーになっちゃったわね！　ま，私は新人じゃないけどね)」

新パッチでラマがこんなに強くなったとは。ラマにはちょっかい出さないようにしようっと。もともとラマに羽は

あわせてラマラマ荷リャマラマ

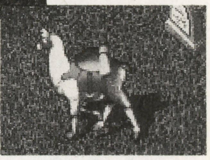
『UO』世界でもっともラヴリーな生物，それがラマだ。一時期とんでもなく強い種が存在したが，新パッチでもどされることになった。家の防犯ペットにしていた人は残念がっているらしい。あれだけおとなしいトロル級ペットはいないからねえ。

これがラマだ!!



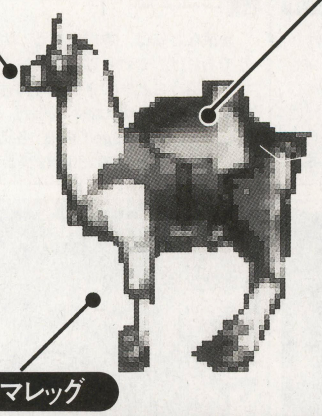
llama

◀スパーの相手にちょうどいい。背にも乗れる



pack llama

▶重たい荷物を運べるので坑夫に人気の動物だ

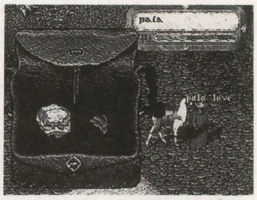


ラマフェイス

▼愛くるしい顔。ウマの馬ヅラは見苦しいが，ラマのラブリー・フェイスはとても素晴らしい

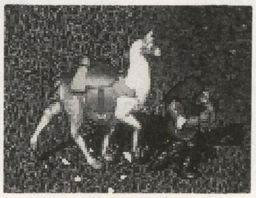
ラマパック

▼銀行なみに荷物を入れておけるパック。他人のラマをダブルクリックすると，このパックをのぞこうとすることになる。注意しよう



ラマレッグ

▶その強力な脚で，近寄る敵を蹴飛ばすぞ。でもラマの調教はむずかしいので，戦闘用ペットにはしづらいかも



pack horseもよろしくね

生えてないので手出ししないけどね。

◆

Harunaさんの誕生パーティーがあるというので，Yaburaさんと合流し，会場へ向かった。会場となる酒場の前でHarunaさんが所属するギルドのギルドマスターと出会う。彼の肩書きは「GM newbie（達人級の新人）」。もともとは「Bravo（ブラボー！）」という吟遊詩人らしい肩書きだったのに，ギルドメンバーによってこっそりGM newbieに書き換えられたのだ。そのうち「Eternal Newbie（永遠の新人）」に変更するそうだから本人もこの肩書きが結構気に入っているみたい。

突然，デーモンに追われたニワトリが酒場に逃げこんできた！ ……が，ニワトリの名はHaruna。じつは，魔法でニワトリに化け，召喚デーモンをしたがえてきたのだ。さすがは今夜の主賓，登場のしかたがひと味ちがうね。連れてきたデーモンをあっさり倒すHarunaさん。ヒスロス（怖いダンジョン）によく行くだけあって，すごい実力の持ち主だ。私たちからの誕生日プレゼントとして50個近いヘビークロスボウを贈呈。全部持ったら身動きができない重さだ。プレゼントっていうよりほとんどイヤがらせ!?

「遅くなってゴメン」と息をきらせて走ってきたのはVallyさん。急いできたのでプレゼントを用意できなかったと詫（わ）びるが，Harunaさんは「いいです。さっき倒させてもらったから」。先ほど倒されたデーモンの名前がVallyだったと知る私たちはくすくすと笑う。ひとりだけ「？？？」状態のVallyさんも席について誕生パーティーのはじまりだ。食べものやお酒がテーブルに山のように積まれ，みんな食べるわ飲むわ。深夜遅くまで宴はくり広げられたのだった。

◆

つぎの日，見るからに初心者の身なりをした人物がモンバットと鹿に追われていたのを助けた。彼は昨日から『UO』をはじめたばかりという新人さん。先日森で出会ったかたにも偶然に出会い，ふたりでまだ操作にも不慣れな新人さんにいろいろとアドバイスしながら行動することになった。『UO』歴2日目の彼は最初に何をしていいのかわからないという。目指す目標によってアドバイスは変わるけど，どんなキャラになりたいのかな。戦士，魔法使い，それとも木こり？ 彼の答えは予想外のものだった。

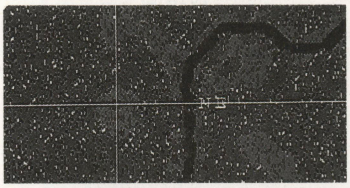
「いい人になりたい」

私も一緒にいた人も思わず「^^ ほぉ」とほほえむ。こんな素晴らしい答えを聞くとは思わなかった。その心を持っているかぎり，あなたは，すでに十分いい人だと思うよ。

その3人で動物を狩っていると，ひとりの犯罪者の女性に出会った。彼女は日本人ならすぐ泥棒を連想する名前。うわ，もしかしてシーフ？ と万が一ちがってたら失礼千万な質問をする私に，彼女は素直に「うん」と答えてくれた。ダメでもともと，彼女にお願いをしてみることにした。彼，

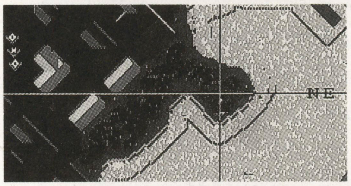
ムーンゲートの活用方法

世界に八つあるムーンゲート（この記事が世間に出ているころは，もっと増えているかもしれないが）を利用すれば，遠くの世界へ一瞬でたどり着くことができる。自分が出現した場所がどこなのか，わからないことが多々あるので，各ムーンゲートの特徴をここで解説してみよう。



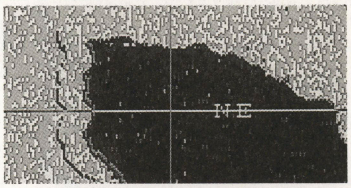
ブリテイン

森のなかのぽっかり木がなくなっている場所にムーンゲートがある。右にはブリテインへ通じる道が上方向に伸びている。



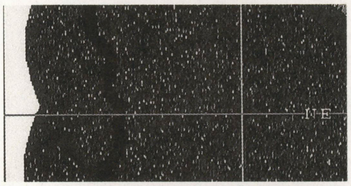
ジェローム

東（右下）半分に海，西（左上）に街がある。ゲート自体は，森のなかにあるが，木が熱帯系なのも覚えておくといい。



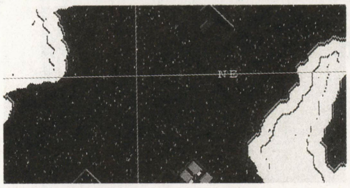
マジンシア

濃い熱帯系の森のなかにあるムーンゲート。西（左上）に少しだけ海が見えて，島であることがわかる。街は反対側だ。



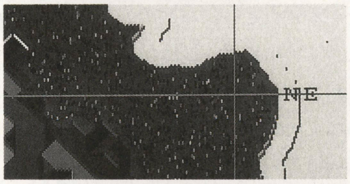
ミノック〜ベスパー間

まばらな森のなかにある。南西（左）に道が見え，北（右上：ミノック）にわずかに開けた土地が見える。ベスパーは下だ。



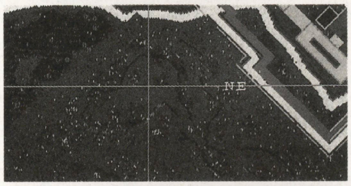
ムーングロウ

西（左上）にちょっとだけ海が見え，北（右上）に，草地に整然とならぶ建物が見える。どちらにも道が見えている。



スカラブレイ

ジェロームに似てなくもないが，北（右上）ががっぽり海，反対側に街がある。じつは東（右下）にも土地が見えている。



トリンシック

小高い丘の上にあるのが特徴。右上には，街を囲む堀が見えている。ずっと右下のほうに進むと，入口があるだろう。

ユー

ゲート自体は茶色い土の上だが，まわりは森だけ。まばらに平地が見えるが，道は見えないのが特徴。西方向（左上）に進めば，街が見えてくるはずだ。

新人さんだからできれば盗らないであげてほしい。

彼女はしばらく無言で考えていたようだが，ふいに私に矢をひとたば押しつけてきた。あ，ありがとう。とバックにしまおうとして……ああっ，持ってたハズの矢がない！　この矢，もしかして私の？　彼女は私の持ち物をつぎつぎとスっては返してくれる。指先の器用さは抜群らしく，私には全然「気づいた」というメッセージが表示されない。私ってニブいのかな……？　あっ，でも今ルーン1個盗んだでしょ，これは気づいたもんねっ！　と得意げに指摘すると，彼女はルーンを2個返してくれた。……うーむ。

彼女はPKから物を盗むのが専門。新人さんにはプレゼントをくれたし，義賊なんだね。

○月△日

日本サーバーAsuka。まずはかせぐために裁縫店に向かうと，店の前でKYOKOさんと日本人プレイヤーの人が立ちつくしている。店の入口に誰かのペットの鳥が置かれていて，入れないのだという。どれどれ，あ，ほんとだ。困ったね。「うーん，あきらめますか……」「夜もふけたし」とあきらめムードがただよう。でも店内にいる人も出られなくて困っているみたいだよ。ここはひとつ，ローマ字GMコールでしょ！　ローマ字どころか英語でもGMを呼んだことがない私がGMコールに初挑戦。

「Please enter a description of your problem：(どのような問題なのか記入してください)」

ローマ字でOKなんだから「Magincia no tailor no mae de」と，ここでついリターンキーを押したら，

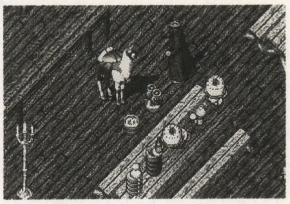
「Your help request has been entered. The next available game master will respond as soon as possible. (受付ました。できるかぎり早くGMが対応します)」

あっ，どんなトラブルなのか一行で書かないといけなかったんだ！　もう一度やりなおそ。と，再びGMを呼び出していると……「ok？（これでいいかい？)」。

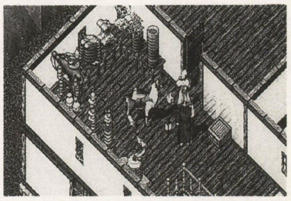
おお！　いつのまにか真紅のローブをまとったGMが現れて鳥の場所を移動してくれていた!!　「thnx！」と私たちが合唱し，GMは「bye！（じゃあね)」と一礼してどこかへと消えていった。「はやーい」「かっこいー」などと3人でGMに感動していると，「What happened？(どうしたの？)」とメッセージ。姿を隠したGMが私だけにメッセージを送ってきたのだ。あ，GMコールをやりなおしちゃったから2度めのコールでまた別のGMがきてくれたんだ。

姿が見えないので，宙に向かって「トラブルはGMにもう解決してもらいました。ありがとう！」とカタコトの英語で礼を言う。「Okay. HAve fun.(オーケー。楽しんでくださいね)」とメッセージを残してふたり目のGMも消えていった。テレホーダイ・タイムにGMがローマ字で呼べるって便利だなぁ。Asukaに引っ越すのもいいかな？

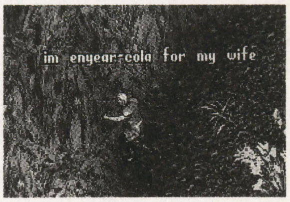
パーティのしきりなおし決定



ブリテインのブルーボア亭で行なわれたささやかなパーティは，最終セーブが食事前だったらしく，つぎの日に宿屋を見てみると，食事と荷ラマがそっくりとり残されていた。

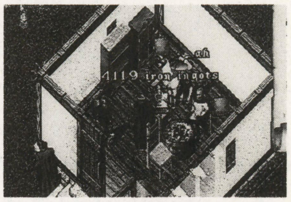


プレゼントのラマを渡しなおすためと，我らが新居であるチョコカツ邸のお披露目をかねて，9，10月生まれの人の誕生パーティが開催されることに。何か記念品を用意せねば。

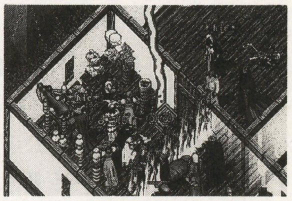


弓の達人がくるとのことで，Yaburaのへボい作品は渡せない。インゴットが喜ばれるとのことで，さっそく掘りはじめるYaburaII。でもアイテム鑑定キャラには荷が重すぎた。

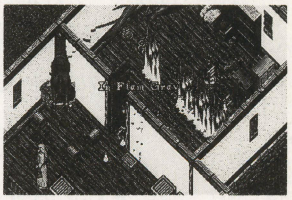
そしてパーティの当日



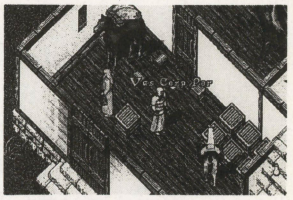
Yaburaの予想を超える人数が新居に来訪。じつは記念品が全然掘れず，Kolt氏に格安で売ってもらうことになっていた。彼は4,000以上のインゴットを，死ぬ気で作ってくれたぞ。



さっそくはじまるバトリング。あふれる死体と幽霊。なんで，どうして，いつもこーなるの？　わー，ドラゴンを手土産にもらってしまった。どたばたとパーティは終了し……



残った人間は数人。そこでHaruna嬢のDitectHiddenスキルに，どこまでYaburaのHidingスキルが対抗できるかの話になった。1階に降りて，隠れるYaburaにふたりの追っ手が。

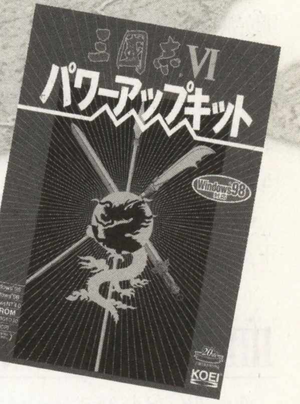


ひとりは，探しもせずに部屋を火の海にしてくれ，ひとりは姿を現した瞬間を狙ってエナジー・ボルテックスを詠唱。途中，何度か女史のスキルで姿が露見してしまった。

Haruna嬢のスキルは，Yaburaを2階からすべて探知。おおざっぱな指定で見つかるとは，今度の勝負も完敗か。え，後半，CUCCIOLOさんがトラッキングで場所を教えていた!?

連載 シミュレーション・ゲームの世界　**三國志Ⅵ徹底研究 その10**

『三國志Ⅵパワーアップキット』の世界を楽しむ



●光栄●Windows95／98／WindowsNT4.0●三國志Ⅵ パワーアップキット 価格6,800円●三國志Ⅵ withパワーアップキット(三國志Ⅵ本体＋パワーアップキット) 価格15,800円●発売中●光栄ホームページ http://www.koei.co.jp

文／源　康史

家庭用ゲーム機にも移植され，ますます好調の『三國志Ⅵパワーアップキット』の攻略もついに最終回となります。今回は『三國志Ⅵ』のもう一つの楽しみかたとして，遅まきながら新群雄を攻略していきます。

新群雄は架空の武将や，時代や国のちがう武将を登場させるなど，初心者からマニアまで幅広く楽しめるでしょう。

第一章 自分だけの三國志を創る！

新群雄を作成してみよう

三國志Ⅵでは最大100人の新武将を作成することができます。その中から群雄としたい武将を選びます。最初に自分の分身ともいえる新群雄の作成からやってみましょう。

群雄に必要な資質にはどんなものが考えられるでしょうか？

統率・武勇・知略・政治手腕・魅力など，平凡かつ平均的に設定するより，これらの要素のうちどれかが突出した武将が適しているでしょう。

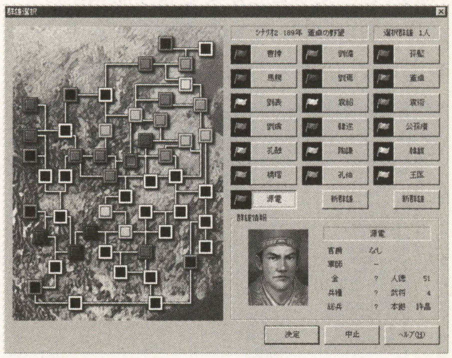
新群雄は国一つから立ち上がるため，群雄自身も戦闘に参加する機会も多いと思います。そうなると必要なのが統率力。そして群雄に欠かせない要素として挙げられるのが魅力。とくにこの二つの能力を高くすることをお勧めします。無論，呂布(りょふ)のように武力一辺倒な武将でも，ちがった楽しみかたはできますが，英雄タイプとはあまりいえないでしょう。

①武将のタイプ

まず武将タイプからきめます。平均的に高めに設定できる万能型，統率に優れた将軍型，武力に優れた豪傑型，知謀に優れた知略型，政治に優れた文官型，魅力に優れた任侠型の中から選択します。どのタイプを選ぶかによって，それぞれの能力の基本値と設定できる最高値が変わってきます。

ここでいう最高値というのは，年齢や経験値によって成長するシステムなので，最終的に成長した時点での数値という意味です。例えば90と表示されたならば，そこまで最高値を上げられるわけで，ここで80と設定したら，80が最高値となり，それ以上成長することはできません。

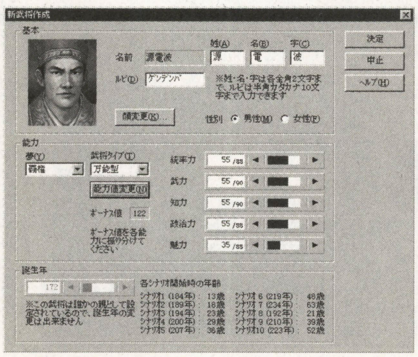
また，能力値変更を押すことにより，設定できる能力の最高値やボーナス値が変わってきます。ボーナス値は基本能力値に加えることができるポイントですが，最高値が低ければ，それ以上上げることができないので，バランスを考えて納得いくまで，何度もチャレンジしましょう。



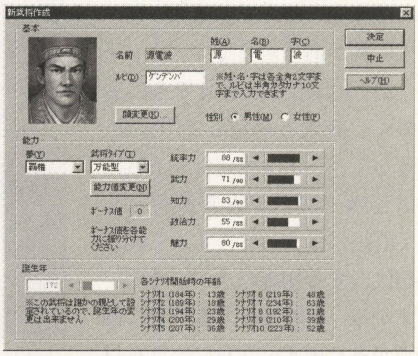
▲新群雄が有利なのは群雄割拠しているシナリオだ。シナリオ2は最適といえる

②夢は何ですか？

夢はどれを選んでも構いませんが，配下武将との兼ね合いもあるので，英雄にふさわしいタイプを選ぶとよいでしょう。



▲姓名字は2文字ずつ設定できる。ここでは能力の最高値を設定する



▲万能型だとこんな感じが理想だ。名前は音読みにすると雰囲気がでる。

③名前と顔も忘れずに

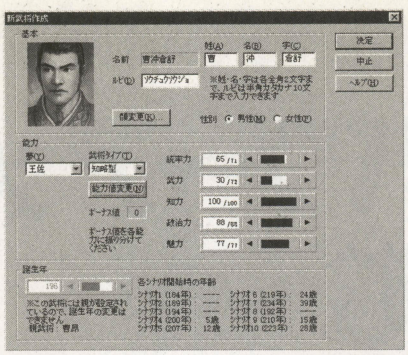
姓・名・字と顔は好きなものを入力・選択してもよいですが，名乗るときに「姓+字」になることがあることだけは覚えておきましょう。

④生まれはいつにする？

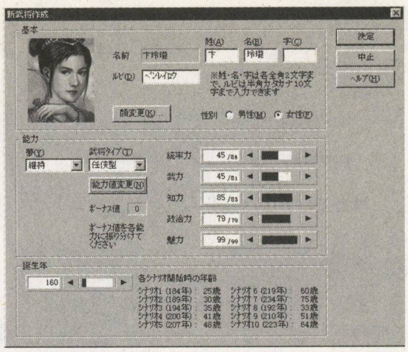
最後に生年です。登場させるシナリオ開始時に18歳に達していないと，新群雄として使うことができないので注意しましょう。また血縁関係を結ぶ場合，親子は18歳以上離れていないといけません。

⑤配下もいなけりゃね

同じ手順で配下武将を作成します。配下武将は9人まで設定できるので，より多くのコマンドを実行するためにも，群雄と合わせて10人は作りましょう。長期戦を考えて，後継者となる子供も作っておくとよいですね。スタート翌年に登場するように設定しておくと得した気分になれるかもしれません。



▲登場しない武将を登録。これは曹操の息子で早逝した曹沖。神童だった

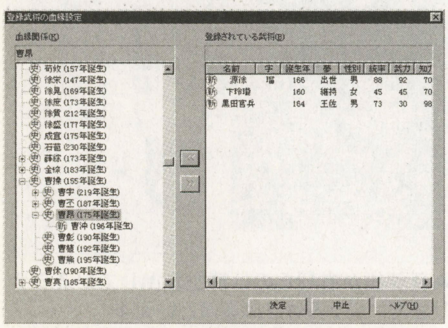


▲女性武将ももちん作成可能。これは曹操の正夫人となった卞夫人

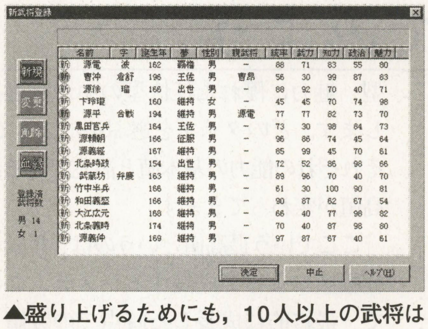
血縁とアイテムで設定を彩る

血縁関係は登録武将だけでなく，既存の武将とも結ぶことができます。架空の武将や史書に載っているのにゲーム中に登場しない武将を登録するのにも向いています。ただし，5人までの武将しか子として設定できないので，既に5人子供がいる武将の子として登録することはできません。

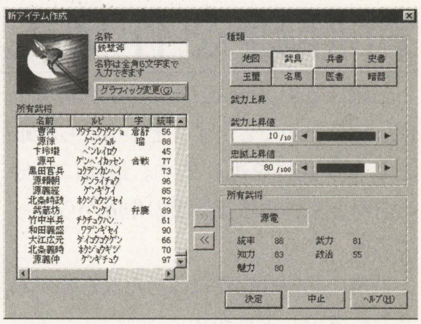
個性的なアイテムをそれぞれの武将に持たせることも忘れずに。能力がプラスされるだけでなく，群雄から与えれば忠誠度も上がるのですから。



▲血縁関係を結ぶ。曹操は既に5人子供がいるので，曹沖は仮に曹昂の子とした



▲盛り上げるためにも，10人以上の武将は作りたい。この場合兵は兵衛が正しい



▲適当な名前をつけた武器を作り，誰に持たせるか設定しよう。

許昌を拠点に天下を狙う

今回設定した本拠はシナリオ2の許昌。後漢最後の都となった地であり，当時は許と呼ばれていました。

勢力の強い群雄のいない辺境に比べて，周りを董卓や曹操に囲まれた激戦地を選んだのは地の利・人の利があるからです。

許昌は肥沃な土地で人口も多く，商人も常駐しています。そして，シナリオスタート時には荀彧と荀攸が在野武将として許昌に留まってます。三國志を代表する知謀の士がいるのですから，それだけでも十分に価値があります。さらに，東を見渡してみると，汝南，寿春，建業といった都市が空白であり，西の洛陽は皇帝を擁している董卓がいます。東に勢力を広げ，返す刀で洛陽を襲い，皇帝を奪取して都を許昌なり建業なりに定めるのが理想的パターンです。

三國志が四國志，五國志にもなる新群雄システムは三國志一番の楽しみかたかもしれません。

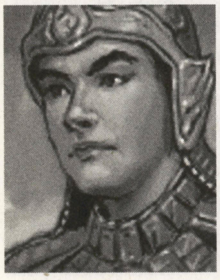
▲許昌の荀彧と荀攸は立ち去らないうちに1ターン目で配下にしよう

▲空白都市は毎ターン埋めていこう。そのうち董卓が長安に逃げるので洛陽もすぐに占拠しよう

第二章 追加シナリオを探る！ 第2回

いよいよ追加シナリオの分析も最後です。残る三つの個性的なショートシナリオを見てみましょう。

ショートシナリオ9　小覇王強襲



孫策（字・伯符）

クリア条件（2年間）
1.許昌を含む8都市を支配する
2.曹操を捕らえて，斬る

孫策は袁術から玉璽を質に借り上げた兵と，父の孫堅の時代から従う古参の武将らを率いて，揚州6郡を征圧しました。

その勢いはすさまじく，同じ呉郡の出身で中国史上最強の武将だった項羽になぞらえて小覇王と呼ばれました。もっとも，匹夫の勇の代表格である項羽のミニ版では，あまり褒め言葉とはいえないかもしれませんが……。

孫策は父と同じく，あっけない最期を遂げます。単身うろついているところを襲われ，その傷がもとで26歳の若さで世を去りました。

三國志演義ではその後于吉仙人が現れ，民衆や部下が惑わされているのを見て，于吉を処刑しましたが，毎夜うなされ，ついには怒りのあまり毒が体内に回り憤死してしまいます。

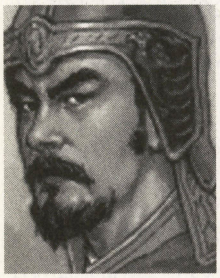
この頃，都の曹操は袁紹と激しい戦いを繰り広げていました。孫策は袁紹の要請もあり，その隙をついて許昌を襲い，皇帝を擁しようと画策したことがあります。このシナリオではそれを実際に行動に移すという歴史です。

異民族を討伐すれば，後顧の憂いがなくなる分，地の利に恵まれているので，建業から寿春といった最短ルートをたどるように攻めていきましょう。

◀呉郡太守許貢の食客に襲われる孫策。保身に対して関心なさすぎた

◀郭嘉は孫策のあっけない死を予言していた。そして見事に当たった

ショートシナリオ10　袁家駆逐



曹操（字・孟徳）

クリア条件（2年間）
1.袁譚，袁煕，袁尚が死亡する
2.20都市を支配する

袁紹率いる70万の大軍に対して，曹操はわずか7万の兵で官渡に対峙し，食糧庫であった烏巣を自ら夜襲し，勝利を収めます。大軍にとって兵糧は生命線であり，その護衛や輸送ルートを慎重に確保するのは当然のことでしたが，袁紹は適任でない部下に烏巣を守らせていたのです。

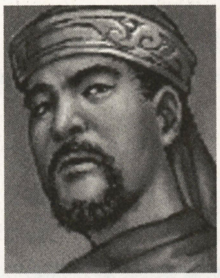
総崩れした大軍はもろく，曹操は度重なる戦いで勝利し，袁紹は失意のうちに病死し，袁家は後継者争いで内部分裂します。

長男の袁譚の勢力と三男の袁尚の勢力への分裂です。次男の袁煕は袁尚を支持しています。袁尚の勢力のほうが強い理由は，袁紹がとくにかわいがっていたからといわれています。

曹操は総兵力でこの2勢力に劣っているものの既に8都市を支配しています。常にこの2勢力を争わせ，その隙をつけば滅ぼすのもむずかしくないでしょう。

▲曹操の学友だった許攸が寝返ることで，曹操を勝利へと導いた

ショートシナリオ12　諸葛誕決起



諸葛誕（字・公休）

クリア条件（3年間）
1.皇帝曹髦を擁立する
2.10都市を支配する
3.司馬昭を捕らえて，斬る

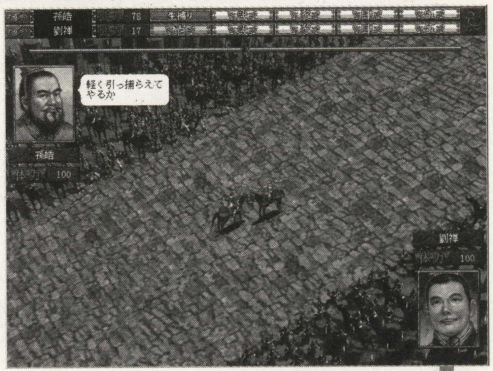
諸葛誕は諸葛亮と同族で魏後期の名将です。毌丘倹の反乱の鎮圧の功で征東大将軍となりましたが，寿春に留まったのを，魏の実質的な権力者司馬昭に疑われ，ついに反乱を起こします。文欽親子が援軍として加わりますが，司馬昭の離間の策によって分裂し，壮烈な最期を遂げます。

ゲームでは，このようにならないようにするのが目的です。1都市としては45100という兵数は多いものの，情勢は圧倒的に不利です。クリア条件のうち，許昌の皇帝を擁するのが一番楽かもしれません。

▲諸葛誕は魏帝に忠誠を誓っていた。そのため，司馬昭に疎まれたのだ

一騎討ち大会　第三回　蜀漢建国記念！

曹操が銅雀台で開いている「一騎討ち大会」も今回でひとまず終わりです。今回は三国の後継者たちによって賜杯を奪い合います。



▲愚帝なのに強い孫皓。劉禅が弱すぎるために戦うまでもなかったようだ

1回戦

曹丕vs孫登

曹操・孫権の太子に立てられた長子同士の戦い。曹丕がケガをしながらも結果は圧勝でした。

孫皓vs劉禅

劉禅は魏に，孫皓は晋にあっけなく降伏した愚帝同士。しかも2人とも酒色に溺れていたところまで共通していますが，愚帝なんてそんなもんですね。勝負は一瞬の出来事で，劉禅は簡単に引っ捕らえられてしまいました。

曹叡vs孫休

それぞれ実質的な3代目同士の戦い。曹叡は神童で祖父曹操にかわいがられながら，曹丕の晩年に太子に立てられ，孫休は権力争いの末に2代皇帝孫亮が廃されて，皇位に就かされたという苦労人同士。曹叡の連続突きは自ら呉を討伐したときを思い起こさせ，そのまま勝利。

曹髦vs劉諶

専横の司馬昭を討伐しようと挙兵し，逆に殺されてしまった4代皇帝曹髦と，魏の猛攻に対し，徹底抗戦を主張した劉禅の子劉諶。試合は武力に劣る魏廃帝曹髦が大接戦の末，制しました。

2回戦

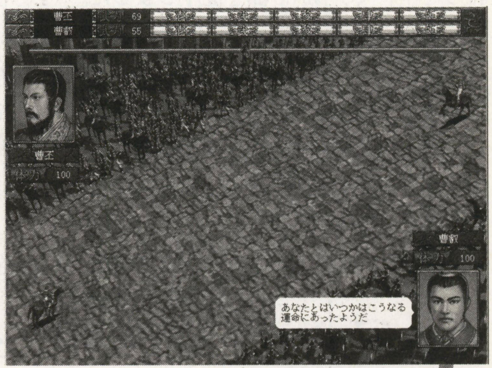
曹丕vs孫皓

なぜか武力の高い孫皓。

試合は，文学者として魏初代皇帝として高名を残した曹丕が先制弓矢により，ペースを掴んで勝利しました。

曹叡vs曹髦

魏の2代皇帝と4代皇帝の戦い。立場は伯父と甥です。曹叡亡き後，魏は幼帝が続き，クーデターで実験を握った司馬氏によって支配されていました。試合は序盤で曹髦がケガをして，そのまま終了。特に波乱はありませんでした。



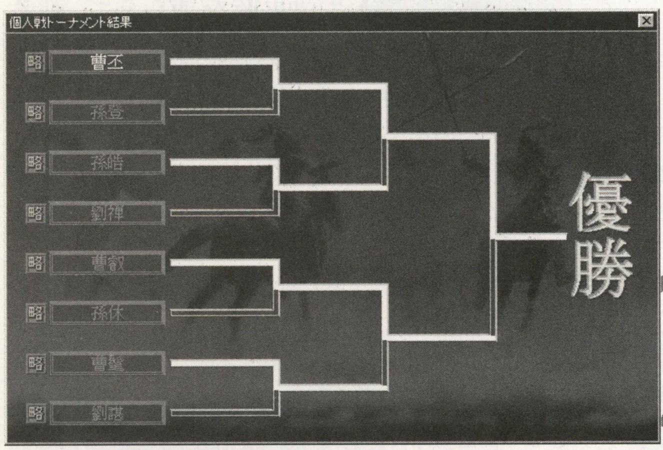
▲父を「あなた」と呼ぶところは，含むところでもあるからだろうか？

決勝

曹丕vs曹叡

因縁の親子対決。母が曹丕によって殺されたのが影響して，太子に立てられたのは曹丕が晩年となってから。試合は結局父には勝てず，曹丕の連続突きの前に決着となりました。

武力では曹丕と孫皓の戦いが実質的な決勝戦だったといえます。優勝した魏の文帝曹丕ですが，曹丕は文学だけでなく武芸にも秀でていたので，皇帝とならなければ，前線でもっと活躍したかもしれませんね。



結果発表！

◀曹操の息子として恥じない成績を残した曹丕。いや魏の文帝様だ

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

10か月にもわたった連載も今回で終わりです。来月からは新作「信長の野望烈風伝」をリポートしていきます。

三國志原典のコーナーはリニューアルして続行します。イラストを募集してますので，どんどん送ってきてくださいね。それでは再見！

豆知識

1.許昌＝現在の河南省許昌市。黄巾の乱の激戦地だった豫州潁川郡に属する。曹操により復興し，後漢最後の都となる。
2.項羽＝羽は字で名は籍。三國志風に呼ぶなら項籍となる。漢の高祖劉邦と戦い，最後の一戦に敗れるまで勝ち続けた豪傑。
3.烏巣＝官渡における袁紹軍の兵糧庫となった地名。ここを守る淳于瓊は西園八校尉だった人物だが，酒好きが災いした。
4.西園八校尉＝霊帝の近衛兵として編成され，上軍校尉蹇碩以下，袁紹，曹操，鮑鴻，趙融，馮芳，夏牟，淳于瓊が属した。
5.征東大将軍＝寿春に駐屯し，兗州・徐州・青州・揚州の刺史（牧）を統括する。諸葛誕はこのとおりにしただけだった。

第三章 ゲームを楽しくプレイするためにちょっと勉強を！

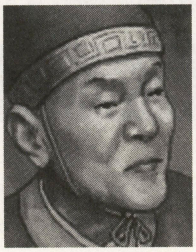
三國志の原典に迫る！第10回

ついに悪玉宦官の登場です！

後漢疲弊の原因の一端となった黄巾の乱や董卓の乱は，十常侍が原因ともいえます。後宮に仕える宦官が任命された中常侍という官職の中で，霊帝の時代を中心に権勢を振るった10人を総称して十常侍と呼ばれています。

もともと宦官は皇帝やその一族の身の回りの世話をするだけの存在だったのですが，あまりにも側にいるために，権力を握る者も少なくありませんでした。

張譲伝



十常侍筆頭の悪宦官

張譲は潁川の人で十常侍の筆頭的立場で権勢を振るいます。それは霊帝のときに中常侍となったことで始まります。字はないので，もともとは庶民だったと思われます。

宦官はいわゆる去勢された官吏のことですが，もともとは死刑の代わりに受ける宮刑（腐刑）……つまり去勢によって生きながらえた者がなっていました。有名なところでは史記の著者司馬遷がそうです。後漢の末期になると出世を狙って，自ら去勢する者や一族によって去勢されるなど，多少傾向が変わってきていました。張譲も出世のために自ら宦官となったのでしょう。すっかり悪いイメージとなった宦官は清流派に対して濁流派ともいわれています。

中常侍は詔令を伝達する役目が主な任務で，張譲はそれを悪用し，都合の悪い上奏は握りつぶし，都合の良いことを詔勅として勝手に発していました。

清流派の主だった人物が一掃された党錮の禁などは十常侍の汚名として最たるものといえるでしょう。能力のある者でも反宦官派であれば殺してしまう……そんな王朝が衰退しないはずがありません。

その後，妹（後の何皇后）を後宮に入れることで，大将軍となった何進と対立しますが，何皇后に泣きつき，何度も難を免れます。

後継者争いに暗躍

何進は霊帝の死後何皇后の息子である劉弁を皇帝としますが，劉弁は霊帝以上に愚帝で，とても諸将を納得させる人物ではありませんでした。

霊帝が跡継ぎにと望んでいた劉協（後の献帝）の後見人で，霊帝の母でもある董太后は，何一族による権力の集中を避けるために，劉協を陳留王，一族を要職につけるなどして対抗しますが，何一族によって暗殺されてしまいます。かつて劉協の母の王美人も何一族によって殺されたといわれています。

十常侍は当初董太后と組み，劉協を擁立しようとしますが，失敗し，首謀者で十常侍の幹部であった蹇碩が処刑されます。蹇碩は西園八校尉の上軍校尉として近衛軍を統括していたので，軍権は十分

にあったはずですが，やはり濁流宦官の弱みか，実際に動く兵はそれほどいなかったのでしょう。

天の利は得られず

張譲は権力を全面的に握るために，何太后の名のもとに何進をおびき寄せ，暗殺します。しかし，これが大義名分となり，袁紹ら反宦官グループによって，宦官はことごとく誅殺されます。張譲は劉弁と劉協を連れて小平津まで逃げますが，都に迫っていた董卓によって追いつめられ，自害して果てます。

そして董卓は，劉弁と劉協を伴い，洛陽に入城。圧倒的な兵力と大義を背景に諸将を威圧し，ついには劉弁を廃し，劉協を皇帝として迎えました。劉弁と何太后はその後毒殺されます。これが董卓の乱です。

宦官はすべてがこのような濁流だったわけでなく，曹操の祖父曹騰は宦官でありながら，十常侍と違って清廉な人物と知られていました。

◆

三國志の連載はひとまず終わりですが，このページはリニューアルして続きます。取り上げてほしい人物などいましたら，リクエストしてくださいね。イラストもお待ちしています。

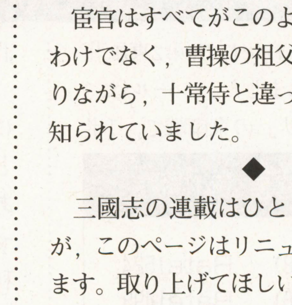
今月の１冊！

リクエストにより，講談社の「ＳＷＥＥＴ三国志」を紹介します。

片山まさゆき氏による漫画で，タイトルどおり”あまーい”感じが漂う読みやすい内容です。片山氏はゲームを取り上げた漫画の連載で知られていますが，三國志も度々取り上げ，それが独立して描かれたのがこの作品です。

残念ながらストーリー的には途中で終わってしまいますが，爆笑すること間違いありません。三國志をよく知らない人でも何となく笑えてしまい，マニアであればあるほど笑えるという不思議な面白さがあります。

一見無茶苦茶な気がしますが，難しい文献や資料を読んでる人にとっては，一服の清涼剤になることでしょう。



◀ヤンマガKCコミック「SWEET三国志」は全5巻で完結。ギャグマンガなので時代考証は考えていない。片山節が好きな人にもオススメ！

東風荘ベーマガ杯篇

ネットワークゲーム

対戦問屋

対戦上等

五反田支店

今月のお題
東風荘
■フリーソフト
■Windows95／98&Mac
■管理人：mjman氏
■協力：ビジネスネットワークテレコム㈱
★問い合わせ先：http://mj.giganet.net/

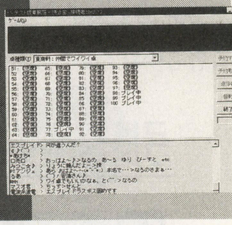
毎回，対戦プレイに重点を置いた秀作ソフトを紹介している当コーナー。今月は，前回募集していたとおり「東風荘・ベーマガ杯」の模様をご紹介します。

読者のみなさんとインターネットを介して実際に対戦してみようという試みは，ずいぶんと前から企画されていたのですが，今回やっと日の目を見ることができました。

当日は，対局のみならず，読者のみなさんとチャットを通して交流することもでき，大変有意義な時間を過ごすことができたと思います。

では，今月も，ご用とお急ぎでないかたは，とくとご覧あれ。

（文／林　秀人）



12名の読者が大会に参加してくれたぞ！

と，いうことで，先月号で募集した「東風荘・ベーマガ杯」の模様をお伝えします。大会当日は，強行日程だったにもかかわらず，9名もの読者のみなさんが参加してくれました。じつは内心「募集はしてみたものの ひとりも応募してくれなかったらどうしよう」なんて，真剣に心配していたのですが……杞憂に終わって，本当に良かったです。この場を借りて，協力してくださった参加者全員に心からの感謝を。ありがとうございました。

さてルールですが，参加者が9名と中途半端であったため，急きょ，先月号にも登場してくれた『東風荘』常連のかたがたに協力していただき，3ブロック12名にわたる予選を行ないました。そして各ブロックをトップで通過した3名に筆者を加えた4名が，決勝戦に臨むこととしました。

ベーマガ杯・予選ラウンド

予選は三つの卓にわかれて，第2東風荘の一般卓で行なわれました。ルールは，いわゆる「アリ・アリ」の東南戦で，1半荘のみの一発勝負です。

参加者一覧（敬称略）

志保	(18)	Rate1524
マダンテ	(18)	Rate1498
KNB	(18)	Rate1500
すぶた	(17)	Rate1080
たらお!!	(19)	Rate1523
鳶等　成	(16)	Rate1375
さとらー	(15)	Rate1494
嘉神くん	(21)	Rate1502
北森俊介	(18)	Rate1219
なるの	(?)	Rate1763
beast	(26)	Rate1563
スペップ	(24)	Rate1920

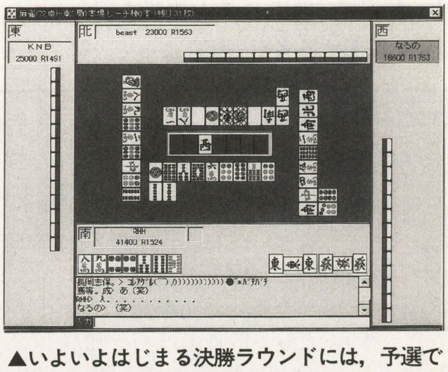
参加してくれたかたがたのリストを左に掲載しましたが，これを見てもわかるとおり，やはり常連と読者のみなさんのあいだには，いささかの実力差があります。よって読者のみなさんには，多少不利な点があったわけですが，しかし，麻雀は時の運。実力以上に，そのとき幸運だった者が勝者ともなりえるのです。

さて実際に対局がはじまると，一般卓は観戦が禁止されているため，筆者はひたすら戦況報告を待っているしかなかったのですが……聞こえてくるのは，「常連強し！」という悲鳴ばかり。

やはり場数を踏んだものの強さなのか，あるいは年の功か。結局，決勝に進出したのは，KNB，なるの，beastの3名となりました。古強者の実力恐るべし。

決勝ラウンド進出者

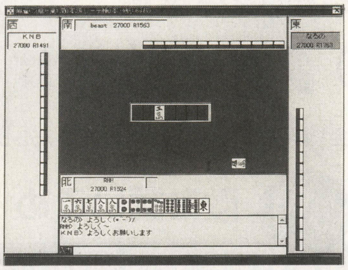
第1ブロック　KNBさん
第2ブロック　なるのさん
第3ブロック　beastさん



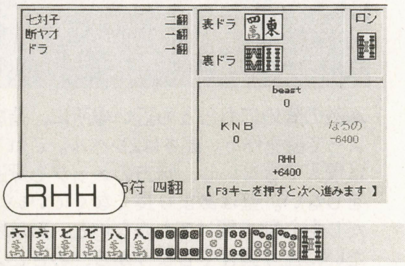
▲いよいよはじまる決勝ラウンドには，予選で敗退したみなさんも応援に駆けつけてくれた

ベーマガ杯決勝ラウンド

東1局

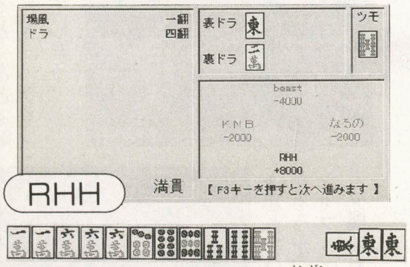


そんなわけで，予選を勝ち抜いた3名に筆者を加えた4名で決勝がスタートしました。ルールは予選と同じですが，「ぜひ決勝を観戦したい」という参加者のみなさんの要望もあり，第3東風荘にて行ないました。メンツが先月号と大差ない気もしますが……平にご容赦を。



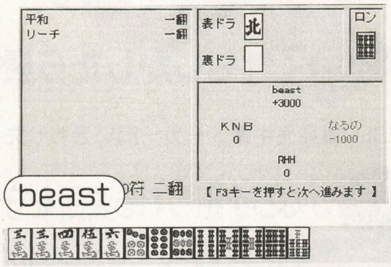
なるのの親でスタートした東1局だったが，筆者をのぞく3人が食い仕掛けのスピード重視。
そんななか，淡々と打ちつづけた筆者はダマテンからの七対子(チートイツ)で，親のなるのを直撃。遠慮気味に打っていたはずが，好調な出だし。

東2局



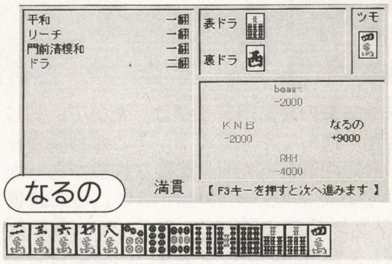
つづく東2局は，一転して全員面前(メンゼン)狙い。しかしドラの東を筆者がポンしたことで，周囲からは「まーた仕事を忘れてるよ」との声が。しかもそのまま筆者が赤5索でツモ上がり。役牌ドラ4という上がりに冷たい視線が……。

東3局



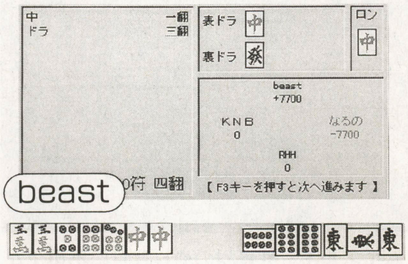
不本意ながら卓を囲むメンツ全員を敵にまわした筆者は，開き直って食い仕掛け。發と東をポンし，どんどん加速していく。が，これに憤怒したbeastが怒りのロン。しかし，振りこんだのは，なるのだった……。合掌。

東4局



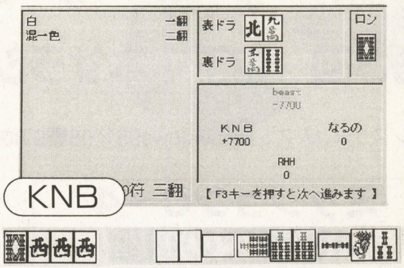
トップの筆者に親がまわってきた東4局。相変わらず運だけは良い筆者が，ひそかに純全(ジュンゼン)テンパイ。観戦していたみなさんが応援してくれるも，怒りに燃えたなるのがドラをからめて満貫(マンガン)ツモ。ドラの女王の実力発揮である。

南1局



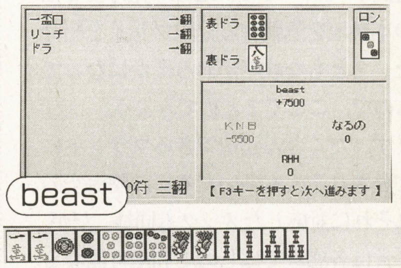
絶好調のなるのがそのまま波に乗るかに見えた南1局だったが，東ポンから順調に手を伸ばしたbeastが，あっさりなるのからロン。最後の親が流れていき愕然とするなるのの陰で，KNBのすすり泣く声が聞こえたとか……。

南3局

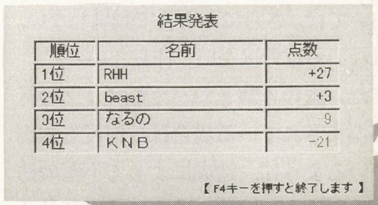


つづく南2局で，見事になるのがbeastから点を取り返して迎えた南3局。ここまで沈黙を守ってきたKNBが，ついに混一で初上がり!! ラス親で豪快な上がりを見せるKNBに，大逆転の予感……。

南3局



が，喜びもつかの間……ドラをポンして高速に上がりを目指すKNBから，beastがあっけなくロン。beastは自他ともに認める好青年だが，麻雀に関しては容赦を知らない模様。ふたたびKNBのすすり泣きが卓に漏れはじめる。



結果発表

順位	名前	点数
1位	RHH	+27
2位	beast	+3
3位	なるの	-9
4位	KNB	-21

【F4キーを押すと終了します】

RHH優勝!!

筆者がトップのまま迎えた南4局だったが背後にはbeastの影が。しかし，6巡目にしてテンパイした筆者は，カンチャンの3ピンを引っぱってきてあっさりツモ。先月のダブル役満に引きつづきまたしても……。

戦い終わって…

ということで……スイマセン!!またやってしまいました……。初の読者対戦ということだったのですが，こともあろうに筆者が優勝してしまいました……。全然勝つつもりなんてなかったんですが，すべては成り行きということで……いや，その……本当に申しわけない。

この大会のあと，beastとなるのは口をきいてくれなかったんですが……それでも「楽しかったです。ありがとうございました」という参加者のみなさんからのメールで救われました。

つぎの機会があれば，みなさん，ぜひぜひ，また参加してくださいね！

目安箱

ご意見・お便りの宛先
Mail to：rhh@alles.or.jp
〒141-8715　東京都品川区
東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASIC
マガジン編集部「対戦問屋」係

メックフロンティアを斬りきざむ!

第3回　包丁1本サラシにまいて（もしかしたら最終回）

■システムソフト■Windows95／98■9,800円■SLG■発売中■メーカー問い合わせ先：株式会社システムソフト（☎092-752-5264）

ミッション0～4 いままでの復習

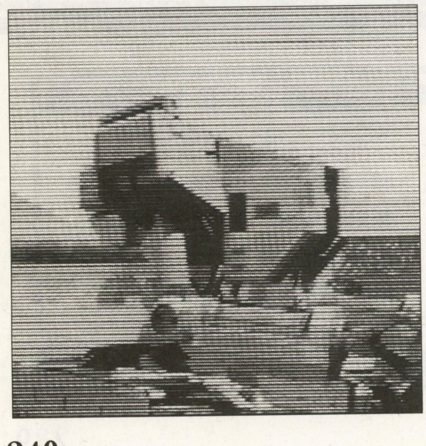
土地の造成が楽しい，辺境惑星での砂遊びゲーム『メックフロンティア』の攻略。

リアルタイムSLGの要素が盛りこまれているのだが，1ステージあたりに要する時間がハンパでないため，先月までは敵の本拠地を急襲する分殺プレイを紹介した。まともな攻略がおろそかになっているので，ここでまとめてみよう。

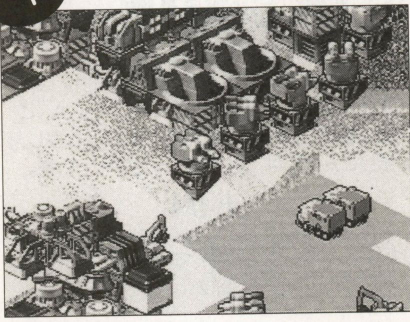
まず，たくさん建造できるプラントにまどわされる人も多いだろう。陸海空のそれぞれに対応したメックも同様。だが，敵陣営は各惑星ではじめて利用可能なる最新の攻撃メックを，積極的に使ってくることはない。広範囲攻撃型のメデューサや長距離砲を備えたシューターが戦場に投入されてくるのは，ミッション5ですら数回あるかないかだ。航空ユニットにおいては，さらにあとまで登場しない。作れないわけではない。作らないのだ。

また，敵の攻撃とおバカなメックの行動に悩まされている場合は，何度も強調しているように，造成によって不落の防御陣地を作り，戦闘をそこに集中させれば，あとはのんびりと別の区域で資源を掘ることができる。

のんびりいこう。注意すべきは，あまり大量に産出しない種類の地下資源を，資材に変換してしまわないことだけだ。

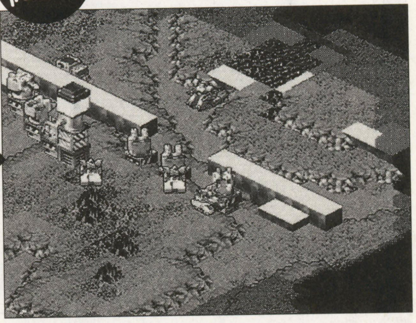


ポイント1　かならず狙われる要所を守れ



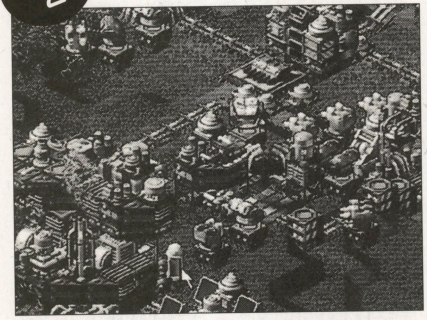
▲敵陣営の攻撃用メックは，たいてい同じ経路を通ってやってくる。そこが自陣からの最短距離だったり，重要な施設があったりするためだ。その場所には，防衛設備（グランドガーディアンなど）を大量に配置し，修理用のメックを置き，機動性の高いガンドッグも多めに配置しておくといい

応用　敵を誘いこめ



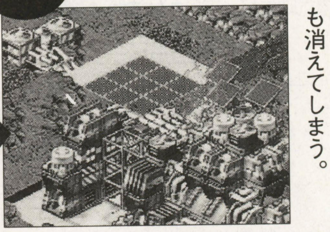
▲敵の陣地にもっとも近い場所に，造成によって壁を作る。高さは2レベル。これで敵は侵入できないし，味方のメックも深追いをしない。壁はあまり長くなくていい。ただし中心部を開けておかないと，敵は壁づたいに通り過ぎてしまうから，わざと入口を用意して集中砲火に誘いこむのがテクだ

ポイント2　カーゴラインは短く短く

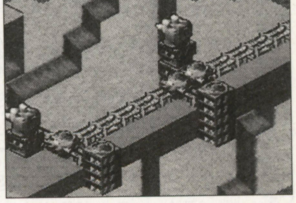


▲エネルギーや資材のやりとりに不可欠なカーゴラインだが，経費がかかるのが難点。序盤では，施設を密集させて，ラインを短くすませよう。密集型の基地は，防御もしやすいので，ゲームの序盤に有効だ

応用　解体後もラインは残す



◀ラインの上に採掘施設を置くと，あとで解体するときに，ラインも消えてしまう。



▶忘れている人も多いだろうが，このカーゴシャフトには，エレベータ機能もついている

親方の教えTips（キモに命じておこう）

- 序盤は大量の探査メックで偵察
- 資源プラントの設置が最優先
- カーゴプラントは資材に余裕のあるうちに
- 土地造成はタダだと思え
- 無理なライン計画はジリ貧への道
- 防衛プラントには修理メックをつけよ
- 用済み施設は解体してしまえ
- 敵にも補給が必要なはず
- メックたちは頭がよろしくない
- 眠くなったらBGMのボリュームを下げる

ミッション5：惑星ベラドンナ 資源開発に徹しよう

この惑星は，季節ごとに水がそっくり兄弟星に移るという特性がある。水が干上がったと思えば，つぎの季節にはまるまるもどってきて地面の半分ぐらいが海に沈んでしまう。未知のスライム的生物も攻撃的なので，その対応も面倒だろう。

そこで，まず原住生物対策にフロンティアベースをグランドガーディアンで囲って（とくにデフォルト画面で上側と右側），留守中の安心を確保する。つぎにおなじみの，ガンドッグと補給車を大量生産する。敵は高台にいるので，燃料を相当食うはずだ。心配なら，グランドーザーも持っていけば，難所に階段を作って最短距離を進むことができる。進軍開始は，水が引いた時期だ。直線距離で敵フロンティアベースへ向かう。採掘プラントなどとちがって，そこだけ防御が薄いので，比較的簡単に落とせるはずである。敵を壊滅させたら資源を掘っているうちに，ゲームクリアだ。以上。

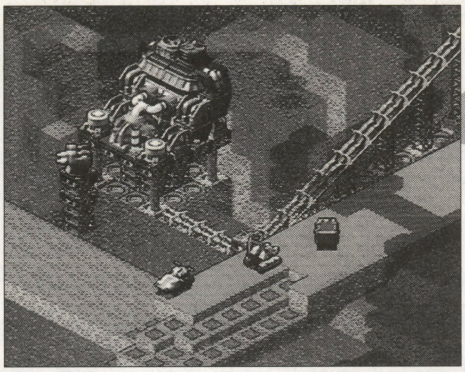
上記の方法を使わない，普通の解きかたはと言うと，まず例の緑色の生物の巣を破壊することが重要。全部で3か所あり，茂みに隠れていてわかりにくいが，マウスポインタで矩形範囲指定すると耐久力表示されるので，すぐにわかるはず。巣のうちひとつだけは高台にあるため，昇降機を作って，メックを送りこもう。

敵は水中用メックを作ったりするが，水が干上がれば，ただの打ち上げられた魚である。脅威にはならない。逆に，こちらで水中用メックを作るメリットもあまりない。彼らの出番はまだまだ先のミッションで用意されている。

敵は，対空設備だけは充実しているので，偵察に航空メックを使用する場合，不用意に近づかせないようにしよう。ほかは，敵との衝突は序盤ではまったくないはずで，水が干上がったときに軽い衝突があるぐらいだ。後半でやっと資源の奪い合いがはじまる。とくにレアメタルや放射性物質は，一か所を掘りつくしても，なかなかノルマを達成できないので，ラインはどんどん広がっていくだろう。

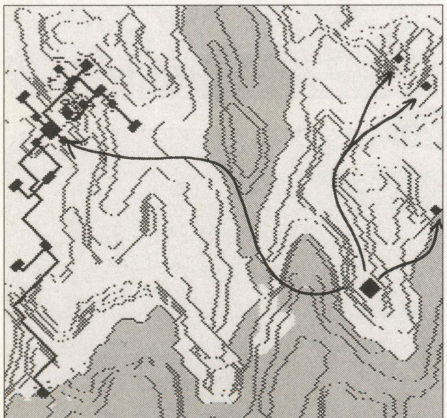
対処方法は基本どおり。敵の攻撃を引きつける場所を作って，そこだけに戦局を集中させることだ。うっとうしいからと目の前にある敵施設に攻撃を仕掛けるのは無意味。半端な攻撃をすると，かえって防御が堅くなる。どうせなら，もっとも手薄なフロンティアベースを破壊するべきだ（結局，それかい）。

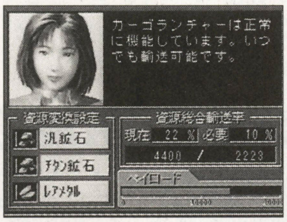
正攻法でも，やらねばならないことは，意外と少ないものである。



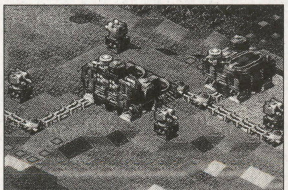
急激に上昇する水位に注意

◀この惑星でもっとも難儀する障害が水である。建築物の高さは，絶対にレベル5をキープしておくこと。これ未満だと水に浸かって故障する。メックも水に浸かると動けないので，移動のために土を盛り上げてもいいが，橋を作ったほうが有効だ。造成やライン設営の指示は，水に沈むとリセットされるので注意



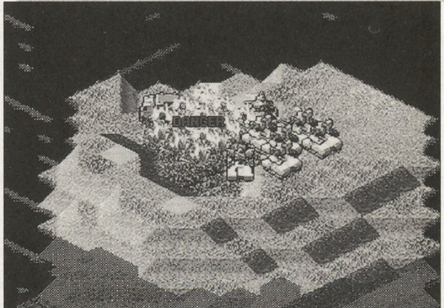


◀ノルマに含まれない汎鉱石とチタンは，どんどん資材に変えよう。あまるほど採れるぞ



▶ラインの周囲にこまかく対地防御設備を設営。反撃する場合は，直接本拠地をたたいてもいい

邪魔者は排除すべし!



セーブファイルの保存方法

このゲーム，「セーブ箇所からだと採掘が間に合わずどうやってもクビになる。ミッションの最初からやりなおしたい」と思っても，それぞれのセーブデータが残っていないと，ゲームロードができない。こまめなセーブが必要だが，数にはかぎりがある。そこでバックアップの方法を教えよう。デフォルトのセーブファイルのある場所は，C：ドライブの場合，「C：¥Program Files¥System Soft Game¥メックフロンティア¥SAVE」だ。ファイルはsave0.mp，save0.rpt，save0.sen，save0.svdのように4つのファイルから構成される。これをそのまま別フォルダにコピーしておけばいいのだ。

解雇通知だー!!

アーケード・ザ・旬

今月のメニュー

- ◆弾銃（だんがん）フィーバロン
- ◆レースオン！
- ◆ショックトルーパーズ 2ndスカッド
- ◆ライデンファイターズJET
- ◆ブラッディロア2
- ◆スパイクアウト
- ◆ソウルキャリバー

タイムリリースから隠しボーナスまで，アーケード・ゲームのさまざまな秘密を公開しちゃうコーナーが今月から新連載。"旬のネタ"をどうぞ。（開田清隆）

弾銃フィーバロン／ケイブ

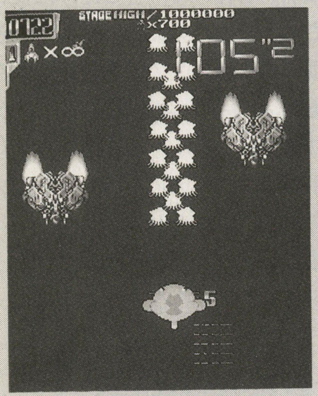
スコアラーに便利なコマンド&"魚太郎"の使用方法

●タイムアタック強制終了コマンド

タイムアタックモードでプレイ中，A+Bボタンを押したまま……

↓↓↑↑ ↓↑↑↓ ↓↑↓ ↓↑↑↓

と入力すると，強制的にタイムアタックが終了し，そのままゲーム・オーバーとなる。



◀ノーボンバー&移動スピードが最速という魚太郎。キミは使いこなせるか?

●隠しキャラ，魚太郎の使用方法

コイン投入後……

↓↑→← ↑↓←→

と入力すればOK。成功すれば"みゃー"と鳴くので確認できる。魚太郎の攻撃は，Aボタンはフルオートのショット，Bボタンはショットのチェンジ（集中型→3WAY→広範囲の順に切り替わる）となっている。ショットのパワーは最初からMAXで，ボンバーは使用できない。

ちなみに，魚太郎はタイムアタックモードでも使用可能。その場合は，前述のコマンドを入力し，ABボタンを押しながらスタートさせればいい。

レースオン！／ナムコ

いろいろな遊びかた

●コンピュータ・カーで走る

マイカー選択画面で，ブレーキを踏みつつ視点切り替えボタンを1～2回押してからアクセルを踏むと，コンピュータ・カーが使えるようになる。

●コクピット視点で運転

マイカー選択画面でブレーキを4回踏んでからスタートすると，ゲーム中に視点切り替えボタンを押すことでコックピットからの視点に切り替えられるようになる。

●鉄拳キャラでレース

写真撮影で，アクセルを踏みつつ視点切り替えボタンを3回押すと，鉄拳のキャラクターが選択可能になる。ハンドルで選択し，ブレーキで決定。

ショックトルーパーズ 2ndスカッド／ザウルス

ボーナス得点とひみつの小ネタ&超重要ネタ

●ボタン配置を変える

ソフトDIPの表示言語をENGLISHまたはSPANISHにすると，ボタンの配列（ジャンプとウェポン）が逆になる。

●ネームエントリー

KKK, HIV, FUGなどを入力すると，ST2に変換されてしまう。

●白旗兵ボーナス

正体が女性兵なら19,990点ものボーナスが入る白旗兵は，出現場所が決まっている。女性兵になるか，ドクロ兵になるかの確率は2分の1。ただし，画面上に敵が多くいると出現しない。

●フラッシュアイテム

すべてのアイテムは，一瞬光ることがあり，光った瞬間に取ると1,000点入る（通常は100点）。

●ステージ2Bのコンテナとドラム缶

クレーンにつるされた動くコンテナは，地上で壊せば2分の1の確率でアイテムが手に入る。通常は手に入らないMAXパワーが出ることも。ステージの最後のドラム缶は，1個10,000点。

●倍率加算

メインショット以外の方法で敵を倒すと得点に倍率がかかる。接近攻撃で最大8倍，ウェポン攻撃で最大8倍，乗り物に乗った状態の通常ショットで2倍，ひき殺しで2倍，チャージショットで最大6倍。ショックアタックはウェポンと同じ倍率になる。

●ニュートラルボーナス

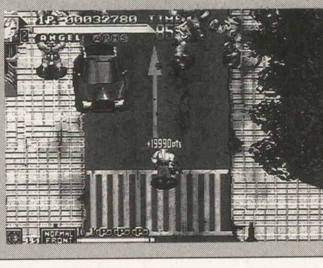
敵がいるところで5秒以上何もしないと19,990点入る。同一エリアでは1回しか入らないが，画面を進行方向に32ドット以上進めると，また入るようになる。

●乗り物

乗り物は，1画面中に1台しか存在できない。乗り換えたければ，乗り物の出現する少し前に降りておくこと。

●エンディング

最終ボスを制限時間内に倒すとグッド・エンディングに。時間内に倒せないとバッド・エンディングとなる。



◀さまざまなシークレット・ボーナスをゲットしよう

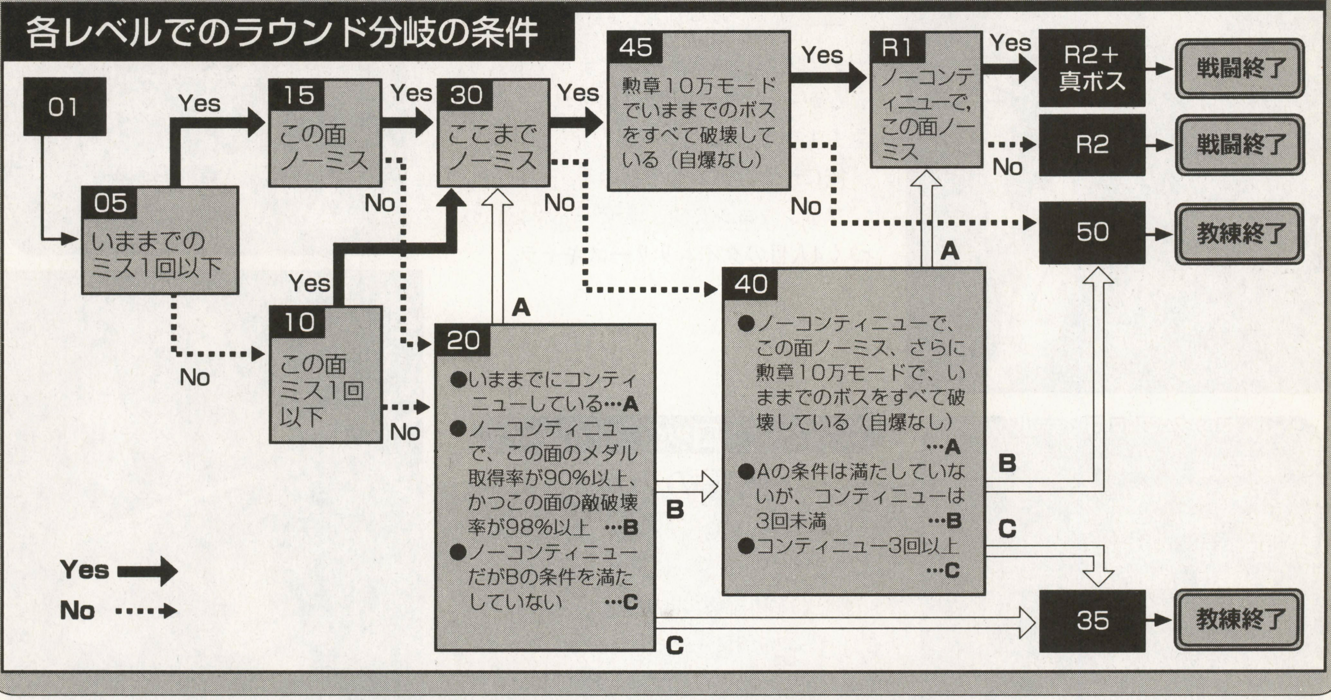
© SAURUS 1998

ライデンファイターズJET／セイブ開発

スレイブ&フェアリーの使用法&ラウンド分岐が明らかに

●スレイブ&フェアリーの使用方法
コイン投入後，ボンバーボタンを押したままスタートボタンを押す（ステージセレクトに入ったら離してもOK）。そのまま好きな機体を選べばスレイブに，ミクラスに合わせて決定するとフェアリーになる。

●各レベルでのラウンド分岐の条件
下の表を参照。



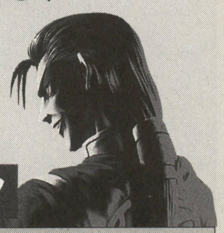
ブラッディロア2／エイティング／ライジング

タイムリリースキャラ「ガドウ」と「シェンロン」が使える！

ボスキャラ「ガドウ」と，ノーコンティニューでガドウを倒すと登場する「シェンロン」が使用可能になった。ガドウはライオン，シェンロンはトラに獣化するぞ。

ガドウ

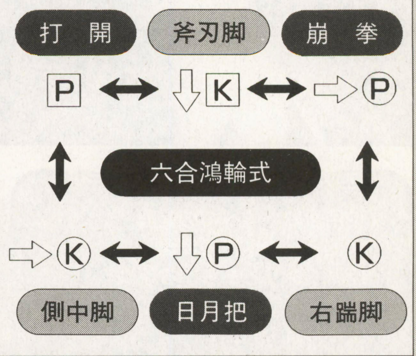
ショットガンコンビネーションドライブ	ⓅⓅ⇨Ⓚ
トマホークバスター	⇨Ⓟ⇨[P]⇨[P]
シェルスラッシュ	⇘Ⓟ⇩Ⓚ
トルーパーコンビネーション	ⓀⓀⓀ
スカイランチャーストライク	⇨ⓀⓀⓀ
トリプルスクラッチ	Ⓑ◇BⒷ
デストロイスクラッチ	⇨Ⓑ◇B
ビーストドライブ G−キャノン	⇩⇘⇨⇘⇩⇙⇦Ⓑ



シェンロン

連捶挑領	ⓅⓅⓅ（六合鴻輪式へ）

※六合鴻輪式は矢印の方向に派生する。



環雲十字破	Ⓑ◇BⒷ
虎爪旋脚	Ⓑ⇩Ⓑ
ビーストドライブ 猛虎硬爬山	⇩⇘⇨⇘⇩⇙⇦Ⓑ

※□◇のボタンはコマンド技ポイント（◇は獣人専用）

© FIGHTING/RAZING 1998 ©1998 HUDSON SOFT

スパイクアウト／セガ

だっちゅ〜の♥

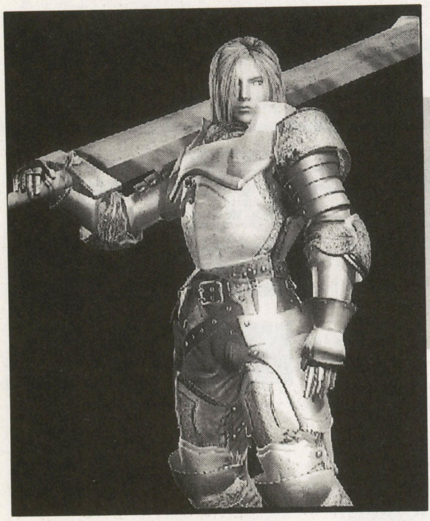
●THANK YOU！
レバーを時計まわりで1回転させ，ビートボタンを押すと，使用キャラクターが仲間に「サンキュー！」と声をかける。通信協力プレイ中に仲間に助けられたときなどに。

●だっちゅーの？
レバー時計まわり1回転＋ビート，チャージ，ジャンプボタン同時押しすると，某セクシーお笑いタレントでおなじみの，両腕をギュウッとせばめて胸を強調するポーズをとる。当然，使用できるのは女性キャラのリンダのみ。

今月の目玉！

ソウルキャリバー／ナムコ

4人のタイムリリースキャラを紹介！



ジークフリート

明日なき魂

――復活した父・フレデリックは，ジークの弱い心が生み出したまやかしにすぎなかった。父の幻影に諭されて，彼は立ち上がる。

「俺につぐなえるものなのか……」――

ファン，ヨシミツ，リザードマンにつづく4人目のタイムリリースキャラ。

ジークフリート・プロフィール

使用武器：ツヴァイハンダー
武器名：レクイエム
流派：我流
年齢：19歳／生年月日：2月6日
家族構成：母・マーガレット。父・フレデリックは彼自ら殺害
出身地：神聖ローマ帝国
身長：165cm／体重：50kg
血液型：A型

ロック・プロフィール

使用武器：バトルアックス
武器名：アポカリプス
流派：我流／年齢：38歳
生年月日：12月14日
家族構成：両親の消息は不明。ネイティブ・アメリカンの孤児バングーを育てている
出身地：ロンドン生まれ／新大陸育ち
身長：176cm／体重：85kg
血液型：不明

ロック

激震の大地

――広大な土地へと帰ってきたロックは，ふたたびバングーと暮らしはじめた。しばらく平和な暮らしがつづいたが，ある日ロックを狙ってやってきたリザードマンたちにバングーをさらわれてしまう。

アスタロスと似た技が多い本作のロックは，打撃技，投げ技ともに強力だ。

成　美那（ソン　ミナ）

一刀入棍娘

――父親がファンとの縁談を進めはじめたことで，美那は家を飛び出し，ふたたび剣探しをはじめた。だが，西域と呼ばれる土地で，蛇のごとくうねる剣をあやつる女戦士に惨敗。以来，美那は棍使いの東洋人のもとで修行に励むのだった。“真行山臨勝寺棍法”をもマスターした彼女に，もはや敵はいない？

成　美那・プロフィール

使用武器：先祖伝来の斬馬刀
武器名：紅雷
流派：成家式大刀術＋真行山臨勝寺棍法
年齢：19歳
生年月日：11月3日
家族構成：父・成　漢明
母と弟はともに病死
出身地：智異山／李氏朝鮮
身長：162cm／体重：48kg
血液型：A型

エッジマスター・プロフィール

使用武器：すべての武器
武器名：すべての武器
流派：ありとあらゆる流派
年齢：不明
生年月日：1月1日
家族構成：3年間キリクとともに暮らしている
出身地：不明
身長：175cm／体重：80kg
血液型：O型

エッジマスター

刃をきわめし者

真行山臨勝寺の武術顧問である彼に関することは，出身や本名などを含めて何ひとつ知られていない。しかし，彼が多くの武器に精通していることは，臨勝寺の長たちのあいだで伝えられている。キリクに最後の試練を与えたのも彼なのだ。

すべてのキャラの技を使用できる，まさに“マスター”と呼べるキャラだ。

成 美那　固有技&投げ技コマンドリスト

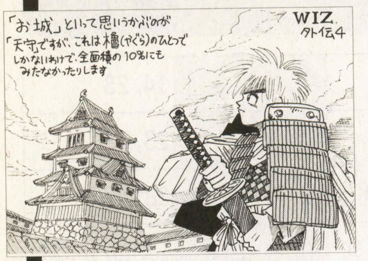
■固有技

技名	コマンド	判定	攻撃力
連舞揚風刃（レンブヨウフウジン）	Ⓐ, Ⓐ, Ⓑ	上, 上, 中	17, 20, 30
連舞柳風（レンブリュウフウ）	Ⓐ, Ⓐ, ⇧	上, 上	17, 20
連舞柳風（レンブリュウフウ）	Ⓐ, Ⓐ, ⇩	上, 上	17, 20
迅刀捻尖戟（ジントウネンセンゲキ）	ⒶⒶ, Ⓑ	上, 上, 中	17, 9, 37
掃撃（ソウゲキ）	⇙Ⓐ	下	18
円掃撃（エンソウゲキ）	⇩Ⓐ	下	23
纏糸斬撃（テンシザンゲキ）	⇘Ⓐ	中	37
影踏刃（エイトウジン）	⇦Ⓐ	下	14
潜牙抱払刃（センガホウフツジン）	⇦←Ⓐ, Ⓐ	中, 下	23, 23
柄撃蹴（ヘイゲキシュウ）	⇨Ⓐ, Ⓚ	上, 上	14, 18
纏糸振撃（テンシシンゲキ）	⇨→Ⓐ	上, 上	23, 23
牙流撃（ガリュウゲキ）	立ち途中Ⓐ	中	25
断襲刃（ダンシュウジン）	Ⓑ, Ⓑ	中, 中	20, 20
飛泉刃（ヒセンジン）	⇨か⇙Ⓑ	中	24
揚撃（ヨウゲキ）	⇘Ⓑ	中	33
転断撃（テンダンゲキ）	⇦Ⓑ	中	26
地討戟（チトウゲキ）	⇦←Ⓑ	下	18※1
潜牙連尖撃（センガレンセンゲキ）	⇨Ⓑ, Ⓐ	中, 下	20, 23
連尖撃（レンセンゲキ）	⇨Ⓑ, Ⓑ	中, 中	20, 37
巌衝撃（ガンショウゲキ）	⇨→Ⓑ	中	20
刈歩尖撃（ガイホセンゲキ）	ⓑⓀ	上, 中	18, 18
翔撃（ショウゲキ）	立ち途中Ⓑ	中	30
滑尖撃（カツセンゲキ）	しゃがみから⇙Ⓑ	下	15
柳柄撃（リュウヘイゲキ）	左ステップ中Ⓑ	上	18
滑面昇蹴（カツメンショウシュウ）	⇙Ⓚ, Ⓚ	下, 中	23, 28
地討蹴（チトウシュウ）	⇩Ⓚ	下	9
腹突蹴（フクトツシュウ）	⇘Ⓚ	中	22
進将蹴（シンショウシュウ）	⇦Ⓚ	中	17
靂風蹴（レキフウシュウ）	⇦←Ⓚ	中	28
戒猜蹴（カイサイシュウ）	⇨Ⓚ	中	24
回天跳撃蹴（カイテンチョウゲキシュウ）	⇨→Ⓚ, Ⓚ, Ⓚ	中, 中, 上	21, 18, 46
揚脚尖（ヨウキャクセン）	ⓚⒷ	上, 下	14, 14
進将柄撃（シンショウヘイゲキ）	⇦ⓚⒷ	中, 中	14, 23
烈蹴尖（レツシュウセン）	⇨ⓚⒷ	中, 上	23, 23
顎砕蹴（ガクサイシュウ）	立ち途中Ⓚ	中	28
旋陣斬鷲撃（センジンザンシュウゲキ）	Ⓐ+Ⓑ, Ⓐ, Ⓑ	中, 中, 上, 中	18, 18, 18, 28
重旋陣（ジュウセンジン）	Ⓐ+Ⓑ, Ⓐ+Ⓑ	中,中,中,中,中,中,中	18, 18, 11, 11, 11, 11, 11
旋陣烈尖戟（センジンレツセンゲキ）	⇦Ⓐ+Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ	中, 中, 中, 中	17, 17, 34, 20※2
連迅烈繰尖（レンジンレツソウセン）	⇨Ⓐ+Ⓑ	中, 中, 中, 中, 中	18, 18, 9, 9, 14
連迅地繰尖（レンジンチソウセン）	⇩Ⓐ+Ⓑ	下, 下, 下, 下	9, 9, 18, 18
旋風光翼儀（センフウコウヨクギ）	⇧Ⓐ+Ⓑ	中	37
成式揚身伐採儀（ソンシキヨウシンバッサイギ）	⇗Ⓐ+Ⓑ	ガード不能	113※3
孔式輝扇儀（クンシキキセンギ）	しゃがみ中Ⓐ+Ⓑ	中, 中, 中	18, 18, 18
孔式烏翼斬（クンシキウヨクザン）	Ⓑ+Ⓚ	中	47※3
岩砕蹴（ガンサイシュウ）	⇩Ⓑ+Ⓚ	下	14
屈柄尖撃（クツヘイセンゲキ）	⇦Ⓑ+Ⓚ	下	42
戒越蹴（カイエツシュウ）	⇨Ⓑ+Ⓚ	中, 中	14, 23
天舞跳輪儀（テンブチョウリンギ）	⇗Ⓑ+Ⓚ	中, 中	37, 28
円舞刀蹴（エンブトウシュウ）	Ⓐ+Ⓚ	中	33
沛進掃撃（ハイシンソウゲキ）	⇙Ⓐ+Ⓚ	下, 下	18, 18
進掃撃（シンソウゲキ）	⇩Ⓐ+Ⓚ	下	26
地討尖（チトウセン）	⇘Ⓐ+Ⓚ	下	23
往連刃（オウレンジン）	⇨Ⓐ+Ⓚ	上,上,上,上,上,上	18, 14, 7, 7, 7, 7
跳退刃（チョウタイジン）	Ⓖ+Ⓚ	上	6※4

■投げ技

技名	コマンド	判定	攻撃力
跳転腿（チョウテンタイ）	接近してⒶ+Ⓖ	投げ技	55
柄首刈落（ヘイシュガイラク）	接近してⒷ+Ⓖ	投げ技	55
脱肩倒（ダッケントウ）	背後から接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	70
柄首乗突（ヘイシュジョウトツ）	相手の左側面に接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	65
腿首捲落（タイシュカンラク）	相手の右側面に接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	60
孔式開宝儀（クンシキカイホウギ）	⇘Ⓐ+Ⓑ	打撃投げ(下)	35(9)
孔式捧宝儀（クンシキホウポウギ）	⇙Ⓐ+Ⓑ	打撃投げ(下)	40(9)
孔式開宝儀（クンシキカイホウギ）	背後から⇘Ⓐ+Ⓑ	打撃投げ(下)	55(9)
孔式捧宝儀（クンシキホウポウギ）	背後から⇙Ⓐ+Ⓑ	打撃投げ(下)	50(9)

※1……遠距離の場合は23　※2……Ⓑを押すタイミングで段数が変わる　※3……Ⓖでキャンセル可　※4……ヒット時のみ飛び退きへシフト



by 野沢プロト

ゲーム考現学

《第53回》 “城と人と”

Written by 桂令夫&“永久機関”

今回の話は，古今東西多くの文明に登場した建造物「城」と，それを題材にしたゲームについて。
次回と次々回は，ゲームの発展とともに多様化してきた「プレイヤー」の分類に挑戦する。「私はこんなゲームが好き！」「このゲームが最高！」という個人的な好みの投稿を，文章・イラストともに大募集。

「城」のあつかい

たとえば時代劇。

月のない夜，忍者が堀を泳ぎわたり，石垣をよじ登って城に忍びこむ。目ざすは天守閣の１通の密書。

たとえば西洋風ファンタジー。

霧に包まれた石づくりの古城。その城に近づく，鎖かたびらを着こんだ騎士たち。騎士たちの後には巨大なカタパルト(投石機）までが馬にひかれてくる。

……こんなふうに，「城」は多くの作品で重要な舞台になる。もちろんコンピュータ・ゲームでも。

RPGだと城で王様や殿様から依頼を受けたり，城内の陰謀にまきこまれたり，廃城や敵城に切りこみに行ったり。『ウルティマ2』で城の宝物庫に忍びこんで衛兵にエライ目にあわされた人は多い(あのころから衛兵強かったなあ)。また，大砲が発達する前の時代を扱う戦略SLGでは，必ずといってよいほど攻城戦が楽しめる。『信長』しかり『三國志』しかり『アートオブウォー』しかり。

つまり，ゲームにとって「城」は重要な薬味の一つだ。

しかし，「城」がメインの傑作ゲームは，そう多くはない。多くはないが，やっぱりある。いや，プレイ時間の大半が攻城戦をボーっと見ているだけというようなゲームのことではない。つまり次のようなものだ……。

城に忍ぶ

天　誅

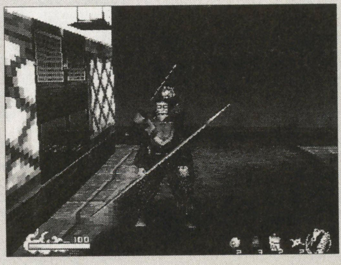
■ソニー・ミュージック・エンタテインメント■プレイステーション■アクション■5,800円

敵の城や要塞へ単身潜入して敵将を倒す。これは非常に胸躍るシチュエーションであり，冒険物や戦争物のクライマックスでよく利用される。だが，これはあまりうまくいかないものらしい。実際の歴史において，そういった方法で倒された城主というものが記録に残されてないからだ。敵味方が隠すことによって記録が残っていないのかもしれないが，むずかしいことは確かだろう。だがそれでも，いやだからこそ，それは実によい素材なのである。

その素材をゲーム化したもののひとつが『天誅』だ。敵に見つからないように物陰を忍び歩く。眠り薬で見張りを眠らせる。背後から忍び寄って敵の喉をかき切って即死させる……。正攻法で真正面から敵と切り結ぶこともできるが，それはやむを得ないときだけだ。さもないとこちらの命がつきてしまう。

こういったどちらかというと卑怯な進めかたを要求される『天誅』には，「正面からの殴り合い」がメインのゲームにはない魅力がある。なぜなら「主人公（プレイヤー）の前に立ちふさがるのは圧倒的な敵。それに抗する武器は自分の力と知恵と勇気のみ」という状況は冒険物語に繰り返し表れる黄金パターンであり，「城への侵入」というシチュエーションは，それをストレートに表現できるものだからだろう。(齋藤　通彦)

▶かぎ縄を使って塀の上にはい上がり、進入開始



▶敵に気づかれなければ一撃で暗殺が可能だ

最新作では…

現代の「城もの」といえるのが『メタルギアソリッド』(コナミ／PS)。敵の巨大要塞に単身忍び込む一流エージェント，その作戦の成否やいかに……というアクションRPGだが，潜入のリアリズムよりもむしろ『007』的な派手な演出を重視しており，手に汗握る活劇が楽しめる。

◀潜入の緊張感とドンパチを両立させた傑作だ

城に生きる

日本で「城」といえば，殿様の住居と防衛拠点と政治の場を兼ねたものが一般的なイメージだ。だがヨーロッパや中国には，町全体を城壁で囲ってひとつの城とする「城塞都市」というものがある。ドイツの都市名に多い「××ブルク／ベルク」（～の城）というのは，その都市が城塞都市だった時代の名残だ。その一方でフランスのベルサイユ宮殿のような御殿や，要塞と呼ぶほうが正しいようなものまである。だから「この城はなぜこんな姿なのか？」を考えてみると，その国の地理的条件や建築当時の世界情勢の影響が見えて，なかなかおもしろい。

そして，そういった「ちがい」はゲームにも反映されるわけで……（山田整）

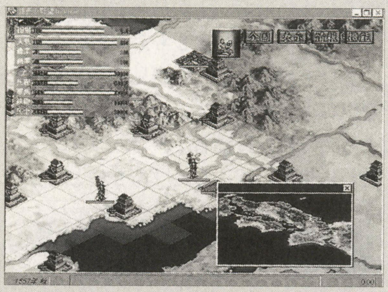
by加藤義啓

◀某アニメの影響か「天空の城」もファンタジーでは定番の感がありますね。実感がない？そりゃ神様のくせにわざわざ地上に降りて，魔物となぐりあわなきゃならんからでしょう。いいゲームなんですけどね

戦(いくさ)のために

史実での城や砦のおもな役目は，実は「時間稼ぎ」だった。攻撃を防ぎつつほかの城からの援軍を呼んだり，敵の食料調達を妨害して飢えさせたりするわけだ。外部との連携や工作しだいで，城の戦闘力は大きく変化する。

『信長の野望internet』（コーエー／Win95）は，そういう「城の本来の役割」を再現している。このゲームには固定された国境線はなく，軍の移動や城の建設によって刻々と変化する「勢力圏」があるだけだ。敵の勢力下におかれた城は孤立し，それがいかに大きな城でもいずれは滅びてしまう。かつて大阪城や江戸城や，その他無数の城が滅び去ったように。



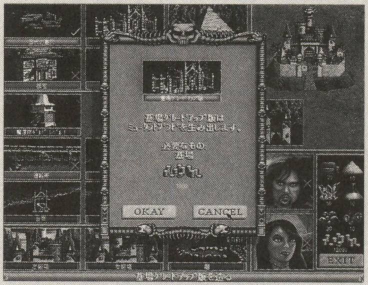
▲相手の城の連携をどう崩すかが勝利のカギをにぎる。詳細は今月の別記事を参照

民(たみ)のために

「戦争とは血を流す政治である」という言葉がある。『シビライゼーション2』（メディアクエスト／Win95）や『ヒーローズ・オブ・マイト&マジック2』（イマジニア／Win95）……城塞都市とか都市国家タイプの城をシミュレートしたゲームは，その言葉の持つ意味を肌で感じさせてくれる。

この手のゲームで一番大切なことは，とにかく城の民を大事にすることだ。

▶成長していく都市の姿を楽しめる『シビ2』



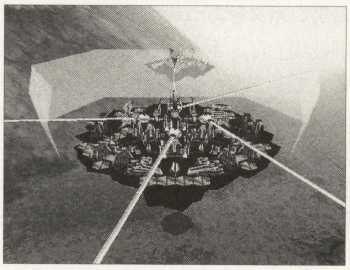
◀『ヒーローズ～』より，城の建造物いろいろ

十分な食料を供給し高価な施設を建設してはじめて町は栄え，高度な技術や呪文や強力なユニットの開発が可能になる。民の幸福が城を強力にするのだ。

だが敵の軍勢から城を守るためには，その民の犠牲がさけられない。高い税金をかけ，城の防衛設備を整え，軍隊を辺境の地で果てさせる……これは「悪いこと」か？そうではない。大切なのはバランスだ。要は民が流す血の量を最少にすること，それが城主に課せられた使命なのだ。

最新作では….

城というのは本来は動かないものだが，それが空を飛んで直接なぐりあうという豪快なゲームがある。対戦問屋でおなじみ『ストラスフィア』（アイジーエス／Win95）だ。その豪快な迫力は必見！



◀空中城塞がレーザーを撃ち，体当たりをかける！

「城」の意味

「これは何々のしるしだ」「これは何々をあらわすものだ」といった議論は，ついついコジツケっぽくなりやすい。

しかし，こと「城」に関するかぎり，そうはならずにすむ。

城というのは，ろこつに，権力のしるしだ。人を支配し，人の上にそびえる大きな力を，目に見える形で表すものだ。

あるものは，その力を使おうとする。「城に生き」，城をより強大にし，大きな力で人々の暮らしを守ろうとする。

あるものは，その力と戦おうとする。「城に忍び」，たったひとりで，大きな権力の心臓部を突こうとする。

「城」に関する物語やゲームは，大きな力と人間とのかかわりかたを，目に見える形で示してくれる。だから今日も我々は，あるいは城に生き，あるいは城に忍びこむのだ。

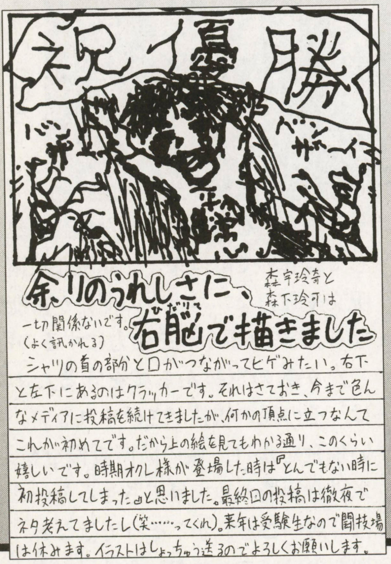
今月のイラスト

by Duo-R ばついち

▶『サバッシュ1』。いいゲームでした，前半は。後半でムチャクチャな経験値が必要にならなければ大傑作だったのになあ……

闘技場 充電中ですぅ〜

なにはともあれ 優勝者喜びの表現＋コメント



森宇玲奇は「もりう・れく」と読みます。もともと漫研で使っていた名前なので，投稿用ではなかったのですが，このわかりづらいペンネームが逆に僕をハガキ職人にさせるのです（名前を覚えてもらいたいという気持ちが人より強くなる）。

それにしてもいきなり出てきていきなり優勝だなんて，某バレーボールマンガで言うところの「1年のアナタがレギュラーですって!? フン!!」みたいに言われそうで恐縮です。しかしそこは優勝者としての誇りを持ち，かつ決しておごらず（微妙なところ）投稿をつづけたいと思います。正直動揺しています。

★　★　★

と言う森宇玲奇。ネタの幅が広くコンスタントに採用され，ついには優勝。その証，優勝賞品だが，本人の希望により編集部が考えていたドリームキャストはナシ。続報を待て。

長かったレースも今はよき思い出

先月終了した「みらくる読者の闘技場」。苦しかった後半のデッドヒート。新歓が落ち，みるぷ〜☆が後退し，最後に奇跡(みらくる)を手にしたのは新人・森宇玲奇だった。

今までで一番妙なタイトルであろう「みらくる読者の闘技場〜恋と魔法の投稿ストーリー〜」は，多くの人に投稿をしてもらいたいという願いをネタの掲載数増加というカタチで解決。ところが，編集部側のコメントスペースが少なくなってしまった。それにより，各ネタがなぜおもしろいのかが読者に伝わりにくかったのではないか，という反省が担当の保多手力也（愛称：リッキー）と副担当片平鍾瀛（愛称：ばんちょ）の胸に残った。

先月募集した読者からの意見にも「コメントはできるだけつけてほしい」との要望が。ほかにも「イラスト投稿のほうが高得点なのはよろしくない」「1年は長すぎる。途中参加がしにくいので，1か月おきに優勝者を出して」といった意見などもあった。

とにもかくにも，影で見守ってくれた藪良を気にも止めずに突っ走ったこの12回。ついてきてくれた投稿者，読者，コメントしてくれた編集部のみんなに「ありがとう」。

そして気になる次回の闘技場は……

ゲームやパソコンといったコンピュータ関連のお笑いネタをあつかうページ。それが「読者の闘技場」だ。ネタはハガキサイズの紙にタテ描きで。一度に多数投稿する場合は封筒での送付もOK。それと，みらくる読者の闘技場では1通もなかったけれども，フロッピーによる投稿も受け付けているぞ。画像の場合はBMPもしくはPICT形式，文字ネタの場合はテキスト形式で送ってほしい。（基本的に）毎月15日までに送られたネタを，編集部で選考していく。

ただし今回だけは特殊。まだ次回の闘技場がしっかりとしたカタチになっていない。ということは，まだまだ変更が可能なのだ。

新コーナー，エナジー・ドレイン（総EXP上位足止めシステム）を含む意見・アイデアもつづけて募集することになった。

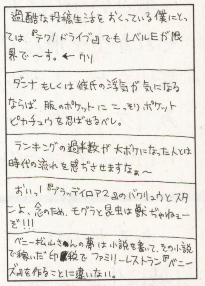
まだ送るネタに悩んでいる者は右を見よ。理解したなら15日までに編集部へと送るべし。新タイトルは？　掲載数は？　そして担当は？　どうなるのかは来月判明する。かなりドキドキだぞ。

P.S.どきどきといえばポヤッチオ。みなさんお試しあれ（BY.しつこい副担片平）

▼やっぱりメインはイラスト投稿だろうか。個性と個性のぶつかりあいだ

（例：ヘボス）

（例：みるぷ〜☆）



▲文字ネタは1枚に多くのネタをつめられる。文字の大きさはハガキに対し，この程度に

宛先は

〒141-8715

東京都品川区東五反田1-11-15

電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部

「読者の闘技場（仮）」係まで

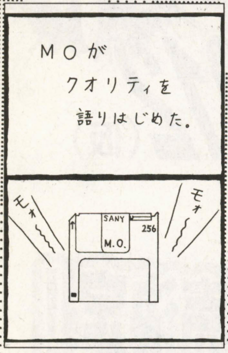
みらくる闘技場番外編

10月某日，電波ビルで初の公認（？）闘技場OFF会を決行！　今回の参加者は南関東在住者のみだが，次回からは……

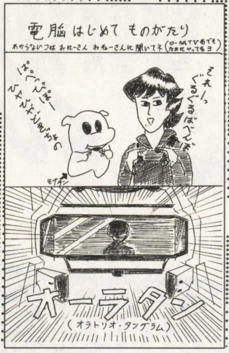
▲記念写真。二次会では「森のくまさん」を輪唱するヘンなヤツ多し

ボツネタに光を

ひとことコメント付き

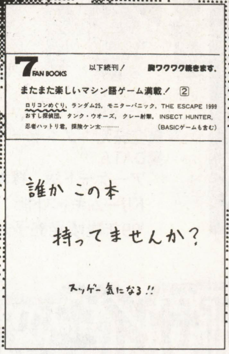


▲ズオウ・リアキ
保多手「ベーマガ掲載の広告ネタ。基本ですね」

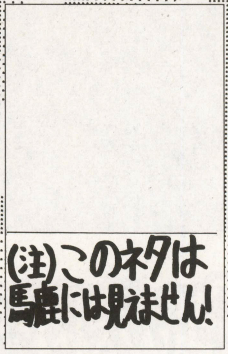


▲加藤義啓
片平「テレビネタとの融合も基本だが掲載されにくい」

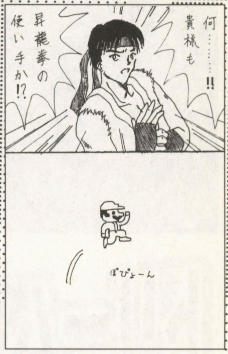
▲野菜村
保多手「ゲーム内の言葉などを，ひねて表現するパターン」



▲森宇玲奇
片平「10数年前の雑誌広告ネタ。意外とネタになる」

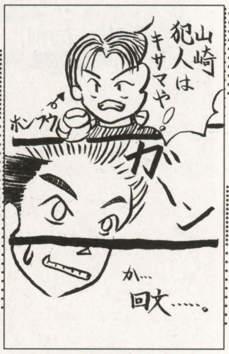


▲野菜村
山中「すみません。気のきいたコメントが浮かびません」

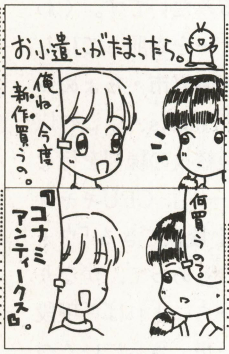


▲森宇玲奇
小石「でも上昇中完全無敵じゃないから晃龍拳(ボソッ)」

▲邪道坊や
片平「プログラムページ最後の砦はPC-E500シリーズか」



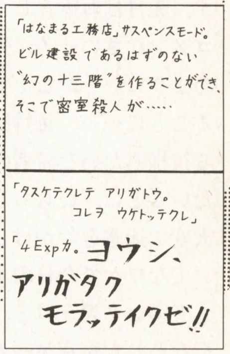
▲かみら120%
片平「山崎はサンマ焼き班に。(野外でアナグラム)」



▲ばーす・すとーん
片平「巷の表現に疑問を感じたらネタにするのもいい」

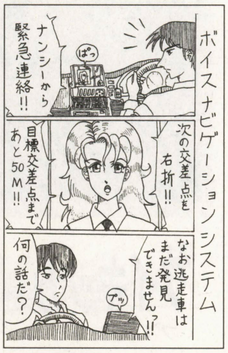
▲ヘボス
片平「Tシャツはともかく，同人大会ってのはなんなんだ？」

▲時期オクレ
保多手「見えなくもない」
片平「見えないってば」



▲ズオウ・リアキ
片平「記事になったゲームをネタにするもよし」

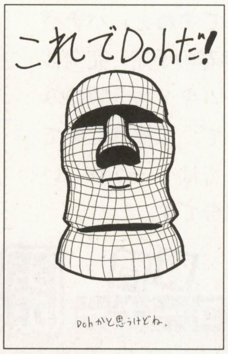
▲レッドフード
保多手「200円は広告料として，永谷園が負担している」



▲大山修史
片平「都心はひんぱんに緊急連絡が入る困ったカーナビ」

▲紅蓮の流星
片平「文字ネタの頭用か？でも，絵が描いてあるし……」

▲ヘボス
片平「実体験を基にしたネタはインパクト勝負かもね」



▲森宇玲奇
保多手「Dohしましょう？」
片平「Dohしようもないな」

▲みるきぃぷりん☆
保多手「1ギガショックになる日も近い。でもHow much？」

▲時期オクレ
保多手「髪型と毛色がちがうあたり，芸がこまかいですね」

▲新歓1005円
加藤「オイラも似たようなコトになりそうでコワイ」

▲加藤義啓
片平「あくまで趣味を貫きとおすか。本当ならボツだぞ」

▲コブキン
八巻「なに？この菅原文太みたいのは」

▲時期オクレ
藪良「家庭用ゲーム系ネタ多し。パソコン・ネタもよろしく」

▲ズオウ・リアキ
加藤「たしかに。制作者のこだわりを確認するしかねぇ」

サイキックフォース命 2012（仮）

■発売元：タイトー
■DATA
アーケード版：稼働中
ドリームキャスト版：
'99年春頃発売予定

文／八巻将之

ドリームキャスト版『サイキックフォース2012』発売決定！

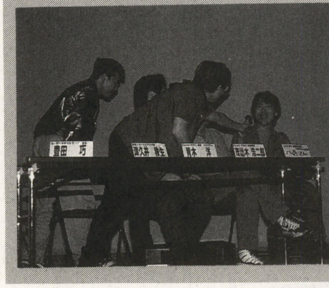
毎度おなじみ「命（仮）」のコーナーです。先月はお休みしてしまって，本当にゴメンなさいっ！　先月はA.A.の仕事があまりにいそがしくて，泣く泣く休載することに……。毎月楽しみにしてくれてる神様みたいな読者のみなさん（ありがたいことに，いらっしゃるのです）には大変ご迷惑をおかけしました。

てなワケで今月の本題です。知ってる人も多いと思うけど，あらためて。先月行なわれた東京ゲームショウで，タイトーのドリームキャスト参入，そしてドリームキャスト版『サイキックフォース2012』の発売が発表されたんですねぇ。パチパチ（拍手）。発売は'99年春の予定。完全移植はもちろん，ドリームキャスト版のみの追加仕様もあるそうで，大枚はたいて基板を購入した僕としては……うれしい反面なんとも複雑な気分です。

さて，気になる追加仕様ってヤツなんですが，いろいろあるみたいです。くわしくは下の質問コーナーを参照してほしいんだけど（**東京都武蔵野市・ちょめ**さん，タイムリーな質問Thanks！），これ以外にも，超能力技や連続技の練習を行なえる「トレーニングモード」，CPUキャラ対CPUキャラの対戦を観戦できる「ウォッチモード」なんてのもあって，かなり期待できそう。リリースによれば「現段階での公表はできないが，さらにいくつかの新仕様もある」とのこと。わかった。ソニアだな，ソニアが出るんだな!?　よ～し，来月はソニア復活記念カラーだ，うおおおっ！（←どっちも本気にしないでネ）。ともあれ，ドリームキャスト版の発売でますます盛り上がりそうな『サイキックフォース』ワールド。今後の続報に注目してくださいっ！

NOA方舟計画－MISSION3－参加Report

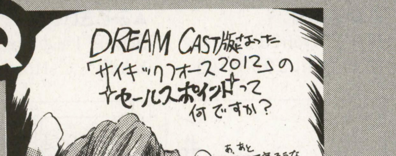
知ってる人は知っている『サイキックフォース』オンリーの同人イベント。趣味と実益をかねて参加させていただきました。同人誌即売会，ゲーム大会，カラオケ大会と，かなり楽しませてもらったんだけど，途中なんの因果か飛び入りでコスプレ大会の審査員をすることに（写真参照）。緊張しまくりの一瞬でした。



◀自分でもナニ話してんだかわかんないくらい緊張したけど，楽しかったっス

気になる疑問を即・解・決！ 質問コーナー 開発者様に聞けっ！

Q



【東京都武蔵野市・ちょめ】

A

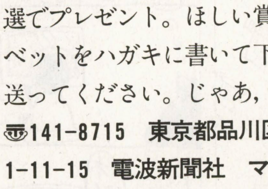
ドリームキャスト版『2012』は，完全移植でのスピード・リリースです！アミューズメント・スペースで遊んでいただいた，あの迫力，操作感を完全再現しています。追加仕様として，いろいろな対戦モードが追加されたり，ストーリーモードのデモがフルボイスになったり，アレンジ版のBGMが入ったりと，こまかな部分ではいろいろとありますが，家庭用ゲーム機版を待ち望んでくれていたファンのみなさまのご期待に沿うべく，できるだけ早い発売を目指していますので，よろしくお願いいたします。

【広報担当・白丸】

サイキッカーのひとりごと

プレゼント・コーナーですっ。今月はすごいよ～。キース役の声優，津久井教生さんの**Ⓐサイン色紙（3名）**，**Ⓑサイン入り熱さまシート（1名）**を，それぞれ抽選でプレゼント。ほしい賞品のアルファベットをハガキに書いて下記の宛先まで送ってください。じゃあ，また来月！

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社　マイコンBASICマガジン「サイキック命2012（仮）」係



◀サイン入り熱さまシートはあまりにもレアな逸品。これで熱が引かないヤツはいないっ！

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは，読ホン担当の山田真也です。

イキナリちょっと気が早い話ですが，'99年2月号では正月恒例・ナマ掲載スペシャルを実施する予定です（先月号で似たようなことをした気もしますが）。年のはじめをナマ掲載で飾ってみたいというかたは，12月3日必着で投稿を送ってください。投稿が多ければ，もしかしたら増ページもある……かも？

今月のタイトル・イラストは，**大阪府豊中市・藤井朱丸さん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，開始です。

移植 **アーケードそのままの移植はいらない!!**

ドリームキャストに，アーケード作品の移植作は不要だと思う。なぜアーケード作品はダメなのか？　それは，アーケード作品と家庭用作品の企画意図が，まったく別方向のものだからだ。

アーケード作品は，1プレイにつき100円（50円）支払って5～10分間楽しめるようになっており，プレイヤー層はおもに高校生以上のヤングアダルトである。さらに，ゲーム・センターというゲームが好きな人が集う空間でのみプレイできるものなのだ。そんなゲームを家でプレイして，楽しいだろうか？　私はつまらないと思う。それはキャンプなど野外で食べるカレーはおいしいが，まったく同じものを家庭で食べても，それはどおいしくないことと同じだからだ。

アーケードと家庭用ゲーム機とのハード性能の格差がなくなった以上，アーケード作品のベタ移植で満足したり，隠しキャラが使用できる，チームバトルができるといったレベルの追加要素がセールス・ポイントになる時代は終わったと思うし，ユーザーも納得しないと思う。アーケード・ファンのための完全移植もいいが，1本のソフトとして出すにはツライ。それならば，アーケード作品を大衆向けにイチから作りなおして，家庭で十分楽しめるゲーム・バランスにすべきだと思う。

【香川県善通寺市・篠原一太31歳】

■山田：先月号の読ホン世論調査で，「アーケードと同じゲームが家で遊べるのなら，家で遊びたい」という意見がありましたが，これはべつの観点からの意見です。バランスを取りなおした好例としては，アーケード→サターン→プレイステーションと移植されるごとに改良が重ねられ，さらにバージョン・アップしてアーケードに再登場した『デッドオアアライブ』があげられるでしょう。ただ，ゲーム・センターにあるのと同じゲームが数千円の出費だけで何回でも楽しめることは，やはり大きなメリットになりますが……。

今月の・・・読ホン世論調査

毎度おなじみ（とそろそろ言ってみたい），読ホン世論調査です。今月は，まず10月号で募集したテーマ「家庭用ゲーム機・ハード編」に関する調査結果の報告からいきます。では，設問とその回答を見ていきましょう。

①新しくゲーム機を購入するとき，どんなことを基準にしてハードを選んでいますか？

これは満場一致で「遊びたいゲームがあるかどうか」でした。ユーザーにとっては，やはりハードの性能や付加価値よりも，おもしろそうなソフトがあるかどうかが，ハードを選ぶための重要な要素のようです。

②ドリームキャスト，ゲームボーイカラー，ネオジオポケットなどを含めて，これから登場する新ハードに対する要望はありますか？

こちらも「質の高いゲームを，たくさん出してほしい」という意見に代表されるように，ハードの性能よりもソフトの充実を望む声が多く見られました。また，「ドリームキャストはモデムが内蔵されていない廉価版を出してほしい」など，価格を安くしてほしいという意見もありました。

③3年後（21世紀初頭），どんなハードが普及していると思いますか？　また，どんなハードが普及してほしいと思いますか？

「携帯用ゲーム機は情報端末としての役割が大きくなっていくと思う」「ゲーム機の規格統一をしてほしい」などの意見がありましたが，この設問のみ答えていない人も多数いました。いまの家庭用ゲーム機は，3年先を予想するのもむずかしいのかもしれません。

【総評】家庭用ゲーム機は，けっして安いものではないので，そうそう頻繁（ひんぱん）に新しいハードを購入することはできないでしょう。それならば，買う側としては「遊びたいゲームが少しでも多く発売される」ハードを選びたいところ。そのため，判断材料としてはハードの性能よりも，発売予定のタイトルやソフトを供給するサードパーティなどのほうが大きなウエイトを占めているようです。昔から言われつづけている“ソフトあってのハード”という言葉が，いまもユーザーの代表的な意見なのでしょう。

★　★　★

ひきつづいて，'99年2月号のテーマの発表です。2月号のテーマは，ゲーム雑誌です。以下の設問について，あなたの率直な意見を聞かせてください。

①あなたはゲーム雑誌を購読（立ち読みは除外）していますか？　Yesの場合は，何誌購読していますか？

②ベーマガも含めて，おもにどのような記事を読んでいますか？

③ゲーム雑誌にこんなページがほしい，という希望があれば教えてください。

これらの設問への答えは，ハガキなどに書いても，ほかの投稿のスミに書くなどしてもOKです。全部の設問に答える必要はありませんし，テーマであるゲーム雑誌に関連した意見を書いてもらっても結構です。また，ベーマガ読者に聞いてみたい質問・疑問のほうも，随時募集しています。なお，今回の返答の締め切りは12月3日です。

ひとくち意見・感想や，代弁インタビューなどへの投稿もひきつづき大募集中です。

［捨て台詞吐きたい気持ちは分からなくもないが・・・］

私は春麗使いです。スト２が出た当時からずっと一筋です。まあ、それはさておき・・・。

先日、駅前のゲーセンでストＺＥＲＯ３をプレイしていました。扱い慣れていないX-ISMの春麗で下手くそな勝ち方をしていると、対戦者乱入のメッセージ。相手は豪鬼（最近多いやね。）を選択してきました。当然不慣れな春麗はボコボコ。ここしばらく、ろくに対戦していなかった私の対戦魂に火がつき、リターンマッチだとばかりに扱い慣れたZ-ISMの春麗で乱入したのです。が、３連敗（トホホー）。それでも魂は燃えまくり、その次の試合でなんとか勝利を得、その後６連勝（なんか対戦ものって、その場の勢いが結構勝ち負けに影響しますよね）。この間私はずっと春麗、相手はずっと豪鬼でした。すると対戦をやめた相手がおもむろに私の所に近づいてきて「てめえ、同じキャラしか使えねえのかよ！！」と一言残し去っていきました。（い、未だにこんな捨て台詞言う奴いるのか！）私は目が点になり、ふと過去にあったある事を思い出したのです。

一昔前（いや、二昔か？）、ハメ技についての論議で読ホンもエキサイトしていた時期がありましたね。あの当時、ハメただのハメてないだので言い争い（酷い時には取っ組み合い）している光景をしばしば目撃したものです。その頃よく耳にしたのが「てめえ、待ってばっかで楽しいのかよ！」や、「ハメ技ばっか、汚えぞ！」等の捨て台詞。私は基本的にハメ技は有りだと思っています（あと待ち技も）。存在する以上、使っちゃいけないなんて変です。まあ、これらにはどこかに必ずスキがあるはず（たぶん・・・）ですからハメられて負けた時は自分が未熟なんだと私自身は思っています。でもまあ、まさか今回、使用キャラに文句を言われるとは思いませんでした。確かに最近は持ちキャラが複数ある人や、どのキャラ使っても強い人が増えていますけど、長年春麗の間合いで戦ってきた私には他のキャラで対戦するなんてまず不可能（勝てるようになるまでいったいいくらつぎ込めばいいのやら・・・）。ケンで二十回近く乱入されたこともありましたから（この時ゃ疲れた）、１キャラしか使えない人、結構いると思うんですよね。私も同じキャラで何回も乱入されるのはあまりいい気しませんけど、こういう捨て台詞吐く人はちょっと考えものです。

と、いう訳で最後に言いたいんですけど、「勝手に乱入してきて豪鬼しか使わなかった貴方にそんなこと言われたくないぞ！」・・・以上。

1998/9/8

対戦

捨てゼリフはマナー違反!!

◀【埼玉県川口市・もんじ？歳】……■山田：対戦格闘ゲームにおけるプレイ・スタイルやマナーなどの論争は，以前にくらべてあまり聞かなくなりました。これはプレイヤーのマナーが向上したと見るべきか，それとも単に慣れてしまったと見るべきなのでしょうか？■大出：冷静に考えたら，連勝してると使用キャラ変えられないのにね

～「開発」「設計」がポケモン感覚でハマります～

SDガンダムGジェネレーション

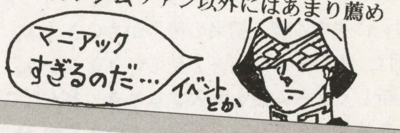
ＦＣディスクから続く、ＴＶゲーム界屈指の長寿シリーズ最新作であるが、対人戦が熱かったアクション部分が無くなり、ＦＣの後期版において見られたような、原作の名場面を順に追っていくＳＬＧになっていたため、最初はがっかりした。

しかし、プレイしているうちに考えが変わった。これはなかなかの力作だ。

まずＳＬＧ部分では、ＳＳ「ギレンの野望」が一年戦争を俯瞰的にとらえていたのに対し、前述のように全４２話構成で、１話毎に場面が変わるためリアルさに欠ける反面、だれずにプレイできる。

内容もアムロ＝レイ時代の「ガンダム」「Ｚ」「ダブルゼータ」「シャアの逆襲」にＯＶＡ３作、ＳＳ「ブルー」とボリュームがある上に、キャラも非常に多く、ＭＳに関しては知らないものまで入っていた。この膨大な量のデータを詰め込んだ労力は賞賛に値する。

ただ、「Ｖガンダム」以降の主人公は余計だったと思う。あと、ガンダムファン以外にはあまり薦められない。



読者間レビュー

『SDガンダム Gジェネレーション』(PS／バンダイ)

▲【千葉市・まくってチャンプ？歳】……■山田：アニメの「ガンダム」シリーズすべてに精通していなければ，演出などを理解できない部分もありますが，逆に「わかる人にはわかる」おもしろさがあるとも言えるのでしょう

レディアント・シルヴァーガン

［トレジャー／セガサターン／1998.7.21］

雑誌の広告に掲載された数点の画面写真だけを信じて、定価で購入した。ま、こういう直感に頼って買ったモノ(特にゲーム)は、こちらの期待を大きく上回るか(例:PSの『西暦1999』)、見事に裏切ってくれるか(例:PCエンジンの『ラス…やめておこう)のどちらかしかない。

約1670機の"シルヴァーガン"を犠牲にした結果、**サターン本体を手に入れてまで遊ぶ価値のある名作**以外の何者でもなかったことが判明した。

スタートボタンを押してゲームを始めると、いきなり雲の上を中速で進行し、すぐさま「警告」の表示と共にボスが出現。戦闘終了後、敵基地内部へと下降してゆく…遊び手の注意力を最大限にまでうながす、この"押し"と"引き"のバランス加減の巧みな『連続技的演出』は、**冒頭からエンディングまでプレイヤーを一切飽きさせることなく、まるでデキの良いアクション映画のように矢継ぎ早に繰り出される。**また、縦横無尽に変化するカメラ・ワークの忙しさが、つねに視覚に刺激してくれて最高だ。ステージ2-Aの、ナナメにスーッと疾走していく所や、ステージ4-Dのボス戦闘時に、円を描いて目まぐるしく回る所など、よくぞまあこれだけ楽しませてくれるものだ、と終始圧倒されっぱなし。半透明絵の多重重ねや、うねりにうねるラスター・スクロールなど、さりげなく高度な技術を披露しているのも見事!

自機"シルヴァーガン"は、敵を撃破することによって得られる点数によってのみ、パワーアップをすることが可能。武器は最初から用意された6(+1)種類しかなく、使用したやつしかレベルが上がらないので、どの武器をどうパワーアップさせていくかが、勝負の勘所となる。この点に関しては賛否が分かれると思うが**"ツブさなければ潰される"**との、異様な厳しさが、なんともシューティング・ゲームらしくて良い。

強くなればなるほど自機の攻撃は過激になるが、**敵の攻撃はそれを遙かにしのぐ壮絶さ**だ。バラマキ弾、ナパーム弾、炸裂弾、誘導弾、ホーミングレーザー、画面の70%をおおう怪光線etc…まるで容赦がない。こちらとしても、見切り、引きつけ、切り返し、間縫い、直角避け…と今までのシューティングで学んできた技の数々(…)をフルに駆使し、全力でぶつからないと、即、死。**カベはとてつもなく高いが、誰でも越えられるようでは面白くない**…スタッフたちのその辺りの思い切りの潔さに拍手!!もっとも、稼いだ経験値(=点数)を記録しておくことで、次回から経験を積んだ強い状態でゲームを再開できたり、コンティニュー回数をプレイ時間に応じて加算させていく、などの配慮もなされているので、エンディングまで到達できないなんて心配は無用。初心者でも、(多分)なんとかなる。積極的に推薦はできないけど。

やたらヒロイックでおごそかに響くBGM(クラシック音楽調)が、劇中の盛り上げに一役買っていて素晴らしい。その上、ゲームと切り離しても充分聴ける。**崎元仁と言う、あの『ファイナルファンタジー・タクティクス』の作曲者と同じ方だそうだ。**適材適所、水を得た魚である。

本当にシューティング・ゲームを好きな人たちが丹精を込めて全力で作り上げた…そんな気迫が、モニターを、コントローラーを介して、ズバババババッと伝わってくる。ただ適当にキャラクターを並べて背景をタレ流しにしているだけの手抜きなゲームとは、えらい違いだ。極端な話、**定価のン倍払っても惜しくない、一種の芸術品**なのではないかと思う。シューティングを好きな人なら、本体ごと買っても絶対ソンはしないはずだ。

追記:パソコンに入れると、設定資料集や壁紙を見れます。

'The Silvergun Report' by Yumio.K, Copyright©1998.9.10

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/1506/

読者間レビュー

『レイディアントシルバーガン』(サターン／トレジャー)

◀【神奈川県横浜市・勝又弓雄22歳】……■山田：トレジャー初のアーケード・ゲームの移植作です。難易度は高いものの，シューティングの原点的なおもしろさがある，という評価をよく耳にします。力の抜けるサターン版オリジナルのオープニングも必見

最近のゲームに付いてくるアンケートハガキは、どれもこれも似たようなフォーマットだと思いませんか。たいてい「絵」「音楽」「シナリオ」「操作性」等に対して３～10段階の点数を付けるようになっていて、ゲームの感想というより、各々の開発担当者の査定でもしているような気分になります。
アンケートによっては、この点数表しかなく、自由記述欄が存在しない為、本当に言いたい事を書けないものすらあります。
こういうアンケートを見ると、メーカーが本当にユーザーの意見を知りたがっているのか疑わしく思えます。開発者にしても、プレイヤーに対して、もっと訊きたい事があるんじゃないかと思うのですが。
まあ同じハガキを量産する事でコストを抑えたり、点数制にする事で回答率や集計の効率を上げたりはできるのでしょうが、肝心のユーザーの本音をおざなりにして、役立つデータになるのか、いささか疑問です。

アンケート

点数だけの意見って役に立つの？

▲【茨城県古河市・アップル★ベア？歳】……■山田：点数制だとユーザーがアンケートを書きやすい，と言われていますが，せっかくアンケートを出したくなるようなゲームなのに，「5段階で評価しろ」というのは，むしろツライものがあるような気もします。■大出：書きたいことがあるなら，別紙に書いてアンケートハガキと一緒に封書で送ったり，アンケートの余白に書けばいいんです。点数評価になっているからといって，それ以外のことを書いてはいけないわけじゃないですから……。むしろ，実際のゲーム制作者は，具体的な意見が聞きたいわけですからね

ひとくち意見②

ゲームの批評と機能について

▲【高知市・Cocofille？歳】……■山田：こちらもひとくち意見をまとめて掲載です。BGM，効果音，ボイスなどの音量を個々に設定できる機能がついたゲームは，あるにはありますが，まだまだ少数派ですね

▲大分市・プー太

・コンティニューと連コイン
ゲームセンターでのマナーを考えるとき、どうしても避けて通れないのがこの問題です。今回はちょっとこの問題について考えてみます。
まず、コンティニューですが、人気ゲームで待っている人が居る場合はかなり迷惑です。コンティニューをするプレイヤーは大体中級者が多いのですが、周りの状況を少し考えてからコンティニューをしてほしいものです。
それに対して、連コインはあらかじめ数クレジット入れておくもので、コンティニューする必要がない場合は連プレイとなり、かなり悪質です。対戦台の場合だと、たまにトラブルの原因にもなります。
自分は、コンティニューは全然しません。が、否定もしません。ただ、時と場合によって、ということです。プレイする人も待っている人も、お互いに不快にならないように、と自分は思います。

・次世代機への注文
10月号でルート16ＴＵＲＢＯ様が「次世代機への希望」を書かれていたので、自分も一つ次世代機へ注文を。
それは、「ハードの耐久性を考慮してほしい」ということです。最近よくＰＳユーザーから「ハードの調子が悪い」とよく愚痴を聞きます。聞けば、ＣＤの読み込みで障害が発生しているようです。あまりにひどい症状で、メーカー修理に出したり新しく買い直す人もいるくらいです。
こういった障害は、ゲームのロードに支障をきたし、最悪の場合おもしろいところでフリーズという現象も起こします。必要以上にユーザーにストレスを感じさせることになるのです。
特にCD-ROM機は普通に使っていても数年で調子が悪くなっているようです。メーカーには、ゲームハードの耐久性も考えてほしいです。

98/09/23
福島県いわき市　新谷剛史（18）
URL　http://www2.justnet.ne.jp/~t_nitani/
E-mail　t_nitani@ma2.justnet.ne.jp

ひとくち意見①

筐体の占領と次世代機について

▲【福島県いわき市・新谷剛史18歳】……■山田：意見がまとめて届けられたので，まとめて掲載してみました。コンティニューなどで筐体を占領している人は，周囲の状況が目に入っていないことが多いので，ひと声かけてみるのも効果的ですよ

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，文章投稿はフロッピーディスクでも受け付けています。その際は，かならずテキスト形式で保存してお送りください。また，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

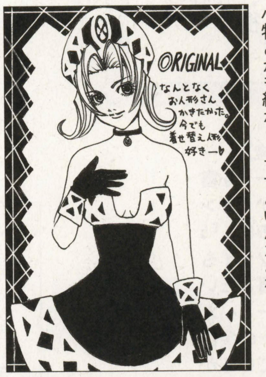
激筆★投稿野郎!!&お嬢様。

■やきいも恋しい12月号■

さて，あくせすROOMのお時間です。みなさんいかがお過ごし…（以下略）。寒い日も多くなってきて外に出るのはいやだなぁなんて…そんなときは当コーナー宛のハガキ描きに専念してみては？きっと新しい発見が！（え？）

◆埼玉県狭山市・なっとあすか
★PS版も発売されてますます加熱するビートマニア！全クリアできる人ってカッコイイよね〜

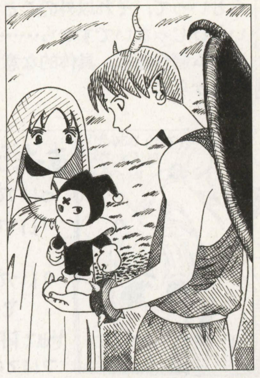
◆北海道苫小牧市・ゆあさひろみ
★発売後すぐゲームやらなかったものだから，男の子だと信じて疑いませんでした…



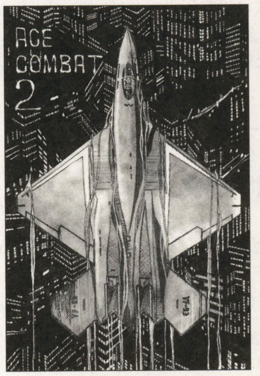
◆山口県厚狭郡・くにきち
★バービーなんかは昔持ってたかも。洋服とか小物とかも細かくってすごいんだよね

◆岐阜市・極堂
★PS版のパワーアップしたグラフィックでのプレイが今から楽しみ…奈美の血文字が恐い…

◆京都市・鶏小屋
★ラフなシャツもいいけどあの黒いドレス姿が好きだなぁ…ゲームはもうクリアしたのかな？



◆千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード
★こんな小さくても強いブラックピエロさん…。くぅ…一度でいいから勝ってみたいな



◆神奈川県厚木市・裕み
★戦闘機オンリーなイラストって珍しいかも。背景のビル群に気合を感じました

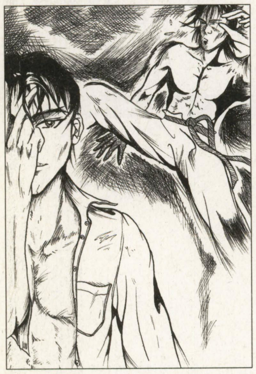
◆千葉県柏市・和々草
★お姉さんとお兄さんはともかく，下のメキシカン（？）なおじさんとおばさんはいったい…

◆京都府八幡市・さえき司
★4周目…それだけでもすごいよ〜。やっぱりデモを全部見るために15周…やるの？

◆神奈川県横浜市・松田ばんれい
★プログラム・コーナーで人気の銀闇団の便せんを作られたとか…問い合わせてみてね

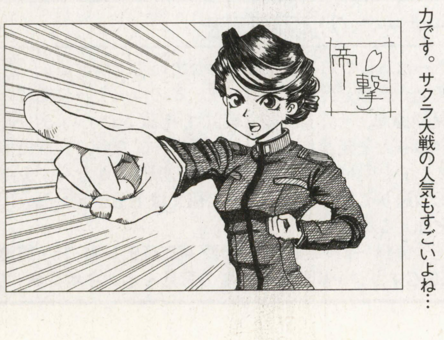
◆北海道札幌市北区・月夜見猫
★…なんか尻尾が見える。ふさふさでいいなぁ…。次回はぜひ民族衣装なんかのイラストを

◆東京都・AZRAEL天野
★髪の部分のトーンの貼り込みが…目が痛くなりそう（苦笑）ゆっくりでかまいませんよ



◆愛知県丹羽郡・ストロバヤ
★え？ストロバヤさんって格闘技やってるの？空手とか？いや，でも傷増やさなくても

今月の横



◆山形県米沢市・おーすん
★「ビシッ」って効果音が似合いそうな迫力です。サクラ大戦の人気もすごいよね…

お便り募集中!!

「あくせすROOM」では，みなさんのイラスト，ハガキ，サークル告知等を募集してます。黒インク，ペン等で描いてください。鉛筆，色ペンなどの使用はご遠慮ください。横位置のハガキもちょこっと募集中です。住所・氏名（P.N）を記入のうえ，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで，よろしくお願いします！

ベーマガ おたのしみプレゼント 12

1 ベーマガ オリジナル・マウスパッド

毎月恒例（？）のオリジナル・マウスパッドを今月も10名の読者に。これがあれば，いつでもつぐ美と一緒だよ。

提供：ベーマガ編集部／10名様

2 Windows95/98版『ジェットストリーム・サード』ソフト

人気の純国産旅客機フライトシミュレーターゲーム。初心者からマニアまで遊べる各種モードが充実している。

提供：アクアシステム／３名様

3 Windows95/98版『デスクトップデコラ ウルトラQ』ソフト

アイコン，壁紙，ポインタ，サウンド，セーバーが簡単に変更できる便利な機能でデスクトップをウルトラQ仕様に！

提供：マックザウルス／２名様

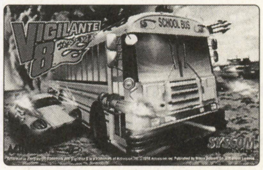
4『せがた三四郎 真剣遊戯』テレホンカード

せがた三四郎がサターンで登場！10種類のミニゲームをクリアしてすべてのCMムービーを見よう！発売記念の特製テレカを

提供：セガ・エンタープライゼス／５名様

5『ヴィジランテ８』テレホンカード

11月12日発売予定のプレイステーション用ドライビング・コンバット・ゲーム「V8」の特製テレホンカード



提供：シスコンエンタテイメント／５名様

6『スパイクアウト』Tシャツ

アーケードで好評稼働中の格闘アクション『スパイクアウト』の特製Tシャツ。これを着ていけば完璧？

提供：セガ・エンタープライゼス／４名様

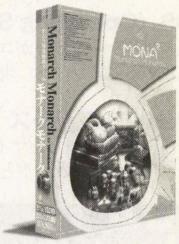
7『超鋼戦紀キカイオー』Tシャツ

先月に続き，今月もオリジナル・Tシャツをプレゼント。絵柄は8種類，写真以外の絵柄は当たってからのお楽しみ。

提供：カプコン／８名様

8 Windows95/98版『モナークモナーク』ソフト

一度はまったらやめられない“パズル＆シミュレーション知能格闘ゲーム”。早い話が陣取りゲーム。初心者でも安心してプレイできるぞ。



提供：日本ファルコム／３名様

'98年10月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】ベーマガ・マウスパッドは北海道伊達市・**野月孝浩**さん他9名
【2】『超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター2』ソフトは愛知県安城市・**笠原広彦**さん他2名
【3】『銃夢～火星の記憶』ソフトは神奈川県小田原市・**武林正典**さん他2名
【4】『信長の野望Internet』テレホンカードは東京都青梅市・**ニツ森伸一**さん他2名
【5】『シャイニングフォース シナリオ3』テレホンカードは大阪府箕面市・**占部友春**さん他4名
【6】『機動戦艦ナデシコ』テレホンカードは兵庫県加古川市・**神吉 均**さん他4名
【7】『峠MAX2』テレホンカードは鹿児島県薩摩郡・**角井信太郎**さん他4名
【8】『探偵神宮寺三郎～夢の終わりに』グッズセットは新潟県北魚沼郡・**井口文男**さん他2名
【9】『シルクロード～星の島の物語』ポスターは静岡県富士市・**増田佳明**さん他9名
【10】『ソウルキャリバー』攻略ビデオは神奈川県藤沢市・**古鍛冶英司**さん他9名

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：1998年12月7日必着
発表：2月号（1月8日発売）

パソコン・ビギナー必見!!

電脳用語小辞典

ベーマガ編集部謹製

Supervise/Hideto Hayashi
mailto:rhh@alles.or.jp

NEW!……新規登録
PC……パソコン用語
G……ゲーム用語

AGP（Accelerated Graphics Port） PC
Intel社が規定したグラフィック・アクセラレータとメモリ間専用のバス規格。PCIよりも高いデータ転送能力を持つ。

CPU（Central Processing Unit） PC
プログラムの命令を解読し，実行する装置。現在では1チップ化されたマイクロプロセッサが用いられている。

DSU（Digital Service Unit） NEW! PC
ISDNに対応した機器を，ISDN網に接続するための終端装置。PCをISDN網に接続するには，この他にTAが必要となる。

DVD PC
ソニー・Philips・東芝・松下らが，それぞれ開発中だった規格を持ちよって誕生した次世代大容量メディアの統一規格。

IDE（Integrated Drive Electronics） PC
ハード・ディスク・インターフェースのひとつ。拡張規格に，CD-ROMなどのデバイスを扱える「Enhanced IDE」がある。

IEEE1394（アイ・トリプル・イー1394） PC
シリアルSCSIの規格。100・200・300Mbit/secという3種類の規格があり，高速データ転送の次世代標準として期待されている。

ISDN（Integrated Services Digital Network） PC
TSS（電気通信標準化セクタ）が標準化した，電話，FAX，データ通信を統合するデジタル通信網の名称。64Kbit/sの速度を持つ。

Java PC
Sun Microsystems社が開発したインタプリタ言語。機器に依存せずにプログラムを作成できるのが最大の特徴。

K6シリーズ PC
AMD社が開発したマイクロプロセッサ。ピン配列や，MMX命令にMMX Pentiumと互換性がある。ただし，性能的にはPentium Proクラスに相当する。

LAN（Local Area Network） PC
オフィスなどの限られた空間のなかにあるコンピュータ同士を高速な回線で接続したネットワーク。対語はWAN。

MIDI（Musical Instrument Digital Interface） PC
シンセサイザやPCで取りあつかうことが可能な音楽用プロトコル。音色や音程などのデータを直接やり取りすることが出来る。ミディ。

MPEG（Moving Picture Experts Group） NEW! PC G
デジタル動画圧縮技術の名称。また，これを標準化している団体の組織名でもある。現在では，MPEG4まで制定されている。エムペグ。

mp3（MPEG Audio Layer-3） PC
MPEGの中に含まれた，音声データ圧縮技術の名称。CD並みの音質を保ったまま，音声データを1/10まで圧縮できる。

OS（Operating System） PC
アプリケーションがコンピュータのシステムを利用するにあたって全体を管理している基本ソフト。現在では、Windows95/98が大きなシェアを占めている。

Pentiumシリーズ NEW! PC
Intel社が開発したマイクロ・プロセッサ。現在のパソコン業界においてはデファクト・スタンダードとなっている。

SCSI（Small Computer System Interface） PC
ハード・ディスクやCD-ROMといった，さまざまな機器を接続するための汎用性に富んだシステム・インターフェース。

TA（Terminal Adapter） PC
PCやアナログ電話，FAXといったISDN非対応の機器をISDN網に接続するための装置。接続するためには，他にDSUが必要となる。

USB（Universal Serial Bus） PC
キーボードやマウスといった低速なデバイスを接続するためのシリアル規格。機器の接続が容易なため普及が予想される。

アーカイバ（Archiver） PC
複数のファイルにデータ圧縮をかけてひとつにしたり，それを復元したりするソフト。代表的なものにLHAなどがある。

拡張子（Extension） NEW! PC
PCであつかうファイルをカテゴライズするための文字列で，ファイル名の最後の3文字が，これに相当する。例：「.txt」「.exe」「.ini」など。

クライアント（Client） PC
「サーバ」からさまざまなサービスを提供される側のコンピュータやシステムを指す言葉。原語は「依頼人」の意。

サーバ（Server） PC
特定のサービスを「クライアント」に提供するコンピュータや，システム全体を指す言葉。原語は「提供者」の意。

チャット（Chat） PC
ネットワーク上で，参加者全員が文字を使ってリアルタイムに会話できるサービス。代表的なものに「IRC」などがある。

デファクト・スタンダード（De Facto Standard） NEW! PC G
「事実上の業界標準」を意味する語。厳密な定義などはないが，特定の製品が業界で巨大なシェアを持つと，このように呼ばれる。

プッシュ（Push） NEW! PC
プッシュ型情報サービスの略語。TV放送のように，日々のニュースや株価などのデータが自動的に送られてくるサービスのこと。「PointCast」などが有名。

ブラウザ（WWW Browser） PC
WWWサーバの内容をクライアント側で閲覧するために必要なソフト。Internet ExplorerやNetscape Navigaterが代表的。

ポータル（Portal） NEW! PC
ブラウザを起動した時に，最初に表示されるサイトを指す語。カスタマイズすることによって，より便利に利用できる。原語は「入り口」「門」の意。

今月のslang

このコーナーでは，毎月コンピュータ分野およびゲーム分野で用いられることの多いスラング（俗語）などを紹介していきます。

デフォルト（Default） PC G
本来は「初期既定値」を指す言葉であるが，俗語として「基本」の意味で用いられる。用例：「それはデフォルトですよ」「デフォっす」

このコーナーでは，読者のみなさんからコンピュータ／ゲーム分野で用いられる用語を募集します。こんな言葉があるよ，この言葉の意味がわからないなど，なんでも結構です。ぜひ一報ください。次回の電脳用語は，「あ・ア行」でまとめてみたいと思います（以降，か・カ行，さ・サ行…とつづく予定）。

情報の宛先▶ 〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「電脳用語小辞典」係
または，ベーマガ・ホームページからも投稿できます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

中村京子

事務所の非常階段で転び，3段分スライディング…と，もはやこのスペースがカルテと化している。厄年はまだ○年先なのにね。

ゲームと真っ正面から見つめ合いたい

ゲームをものさしで計るようにプレイするようになったのは，いつからだろうか。このゲームは，この部分がいい。あそこはちょっと改善すべきだと思うけど，トータル的にはおもしろいから，いいんじゃない？……プレイ中も，そうやって第三者的に〝評価〟するようにゲームを見つめてしまう。職業がらかもしれないし，年のせいかもしれない。最近は，ひさしぶりに手放しで夢中になれるゲーム──『UO』や『ブレイズ&ブレイド』シリーズ（多人数プレイね）に出会えて幸せだったけど。〝勘定〟なしにプレイできるような，正面から見つめ合えるようなゲームにもっと出会いたい。

藪良小路

秘密読者集会を開催。今後は全国の読者を対象にイベントを計画中らしいが，目黒寄生虫館だけはツアーコースから外してくれ。

呼べなかった人，ごめん

10月なかば，電波新聞社に南関東の闘技場投稿者を招待して，実験的に緊急イベントを行なった。予定行事の半分もこなせなかったが，チープでアットホームな集会を演出できたのではなかろうか。ほとんど全員が初対面で，話もなかなかはずまなかったが，これからも各自で連絡を取り合い，読者間の交流が深まれば幸いである。相手をよく知らなくとも，電子メールのアドレスなら気軽に交換できるのが印象的だった。

闘技場のみならず，ベーマガは読者が中心になって，はじめて成り立つ雑誌である。ベーマガ200号にかこつけて，本誌をより親しみやすい雑誌に改革するつもりだ。

開田清隆

ちゃんと通っていると見せかけて，じつは学校でゲーム三昧の毎日らしい。それでちゃんと卒業できるのか？（←ムリ）

やっぱり読み合いはいいね～

『デッドオアアライブ　プラスプラス』が最近のお気に入り。このシリーズは，以前はコンシューマ版でひとりで遊んでいただけだったけど，『プラスプラス』ですっかり対戦にハマってしまった。3すくみの攻防がおもしろく，相手の攻撃を読んでピンポイント・ディフェンシブホールドをキメたときは，まさに快感。3すくみのアツさは，CPU戦ではわかりにくいので，ぜひ友だちとかと対戦してみてほしいなぁ。

ただ，入荷しているゲーム・センターが少ないのが残念。ただの「胸揺れゲー」じゃないので，ゲーム・センターのかた，『プラスプラス』を入れてくださいな。

思わぬこぼれ話が聞けるかも？

本誌ライターたちがPCやゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

林　秀人

最近ではふつうのテレビに成り下がっていたものの，長年愛用してきたX68000のモニタがついに昇天。かなり傷心のようす。

お気楽，極楽

自分がフリー・ネットワークゲームのページを担当しているからというわけでもないのだけれど，最近，フリーのカードゲームにハマってます。とくにバンダイが提供している『The Treasure of Genum』というカードゲームは，じつにおもしろい。とてもフリーとは思えないほどの充実した内容ながら手軽に遊べるので，カードゲームが好きな人には，かなりオススメです。

って，本当は「フリー・ネットワークゲーム探訪」のほうで紹介すればいいんだけど，なんのことはない，あんまりおもしろいので，同志を増やすべく，ここで宣伝してみただけなんですが（笑）。

Silpheed☆

本格的に音楽を作るためにPowerMac 9500/150を購入したが，置き場所がなく，セットアップもままならないらしい。結局置物？

やっぱりマシンは複数必要？

前から音楽は趣味でやっていたんだけど，サンプラーやシーケンス・ソフトの関係でMacはほしかった。念願かなって購入。懐はアリューシャン（笑）。結局98，AT，Macと主要マシンを揃えたけど，どれも平等に使っている。通信，ゲーム，原稿執筆，CG，音楽と，用途によって使いわけているが，1台ですべてを完結させるのとどっちがいいんだか。ただ言えるのは，前者のほうが確実にコストがかかるということ（泣）。

ゲームは「Tales of Destiny」をやっている。気になる点はあるけど基本的にゲームになっているので問題なし。全曲MIDIデータを作るつもりなのでご期待ください。

源　康史

この夏のダイエット作戦に大失敗。筋肉と体力はついたが体重はまったく変わらないらしい。「無用の用」という言葉はあるが…。

この冬は歴史研究三昧!?

インターネットは生活に欠かせないものとなっているが，これに歴史を組み合わせた『信長の野望Internet』は中毒的。チャット好きで歴史が好きな人なら，ぜひやってみよう。コーエー（漢字に戻して～）のホームページで体験版をダウンロードできるが，ファイル・サイズが大きい（27MB）のがネック。テレホタイムに落とそうぜ！

コーエーは今冬も新作の発売ラッシュ。『信長の野望』，『太閤立志伝』，『大航海時代』など，人気のシリーズが続々登場。個人的には『大航海時代』がとくに好きだが，歴史マニアにとって，財布の中身が気になる冬が到来することだけはまちがいない。

『The Treasure of Genum』URL=http://tdc.channel.or.jp/index.html

SPSスピリッツ

〒960-8151 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL：024-545-5777
http://www.sps.co.jp/

こんにちは，読者のみなさまいかがお過ごしでしょうか？
朝晩の冷え込みの厳しさで体調を崩している方いませんか？　SPSの中には風邪ひきさんが何人かいるようで，時折ドアの向こうから，くしゃみや咳や鼻をかむ音がよ〜こちゃんの席まで聞こえてきます…。う〜ん，みんな辛そうね。
そんな中，AOKIくんも風邪でダウンしてしまい，今月号の「AOKI×AOKI」のコーナーは残念ながらお休みです。
みなさん，風邪にはじゅーぶんに気をつけましょうね！
それでは，今月もSPSスピリッツ，元気よくいってみよぉぉ〜!!

バトル棋太平

ＳＰＳのホームページより無料ダウンロードサービスを行なっているインターネット対局将棋『バトル棋太平』は，もうお試し頂けましたか??

バトル棋太平が稼働して間もなく一年，うれしいことに連日大変な賑わいを見せております。

最近では，棋太平友の会という会が結成され，かなり本格的な将棋大会（竜王戦）も行なわれているんです。優勝した方には，ささやかではありますが，ＳＰＳから表彰状を進呈しておりますので，我こそは，と将棋の腕に自信がある方は，ぜひエントリーしてみてはいかがでしょうか？(バトル棋太平は，http://www.sps.co.jp/newrelease/battlekitahei/download.htmlからダウンロードできます)

将棋は好きだけど，あんまり強くないから…と言う方，バトル棋太平はインターネット通信が可能であれば誰でもログインできるので，誰かに教えてもらいながら将棋のお勉強をするのもよし，チャットでお友達をつくるのもよし，とにかく一度はログインしてみて！

AOKIくんやよ〜こちゃんに会えるかもしれないよ!?

◆必見，バトル棋太平パワーアップキット

日頃，バトル棋太平でお楽しみいただいている皆様へ，うれしいお知らせです。

バトル棋太平のパワーアップキットが発売になる予定です。

このツールは，「痒いところに手が届く」・「こんなツール，あったらいいなぁ」，をコンセプトに開発されたパワーアップキットです。

その名は，「バトル孫平」なんて素晴らしいネーミングセンスなんでしょう！（笑）
下記が，バトル孫平の概要です。

バトル孫平は，インターネット型マルチメディア将棋ソフト「バトル棋太平」の能力を向上させるパワーアップキットです。バトル棋太平と併せてご使用ください。

本ソフトウエアをご使用になりますと，バトル棋太平の現バージョンではまだサポートされていない，棋譜の保存，チャットのフィルタ機能，対局中のチャットをより快適に実装することができるようになります。

さらに，自分の対局した棋譜であれば，弊社の成長型対局将棋「棋太平 for Windows 95/3.1」，今後発売予定の「棋太平 for Windows98」，（株）SMEの「ショックプライス500将棋」，（株）アスキーの「柿木将棋」などで，そのまま読み込み対局を再現することも可能です。

バトル棋譜平で，あなたの将棋ライフをエンジョイしてください。

バトル雀平

９月号で，「ＳＰＳではインターネット対局ゲームの第２弾として，麻雀ゲームを制作中です！」というお話をしたこと，覚えていますか？　その麻雀ゲームのタイトルは『バトル雀平(ジャンペイ)』。バトル雀平には，チャット機能，観戦機能など，充実した機能が多数搭載され，シェアウエアとして発売される予定です。開発担当のお兄さま曰く，年内には完成する予定…，とのこと。

バトル雀平の情報は，随時紹介していきますので，今後もお楽しみに！

怒首領蜂

９月10日に発売されたＰＳ版『怒首領蜂』，今頃は超過激な弾避けに熱く燃え上がっていることでしょう!?

さて，先月号では２週目への突入条件をお伝えしましたが，無事２週目へ突入することができたでしょうか？　ＰＳ版は，２週目への条件がかなり厳しく設定されているので，２週目へ突入できたときの感激といったら…，もう，言葉にできません！

怒首領蜂をプレイするなら，火鉢を倒さなくちゃ意味がないじゃない。

２週目目指して頑張ってね。

LightsMail

エス・ピー・エスのオリジナルメールソフト【LightsMail】が，本格的にダウンロード販売を開始いたしました。現在は，「BIG LOBE」と「VECTOR」のホームページからダウンロードすることができます。どちらにもお試し期間30日の体験版を用意しているので，とにかくダウンロードして使ってみてね！　気に入ったら，即購入しましょう!?

とっても分かりやすいメールソフトなので，メール初心者の方にもおすすめよ！

SPSイラストWORLD

今月もたくさんのお葉書，どーもありがとね！　By よ〜こちゃん

◀東京都　P・N　蒼霧羅夢
わ〜い，ドッチDEボール初のイラストです。すっごいうれしい!!(就職内定，おめでと〜!!)

◀岐阜県　P・N　極堂
極堂さんて麻雀好きだったのね。楽しみに待っててね！

◀大阪府　P・N　藤井朱丸
イラストの裏に書いてあるコメントが，妙に気になりました…。

◀神奈川県　P・N　諏佐
そうよね，やっぱりわんこはかわいいよね〜。(猫派を敵に回してるような気がする…)

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

こんにちは！　秋浜です。予想通り秋休みが取れずにいます…(笑)。みなさんご機嫌いかがですか？　元気？　風邪なんてひいてない？
いや，季節はすっかり秋…っていうか冬ですな。なんかあっという間に時間が過ぎて，今年ももう残り少なくなりました。でもカプコンはいつでも元気！　だから私も元気！…ということにしておいてください。では行きましょう。

まずはセルピュータです。

今月ご紹介するのは『ストリートファイターアーティストアルバム』。歴代のストリートファイターシリーズ関連の楽曲が，レーベルの壁を越えてここに集結！　このゲーム業界初のコンビネーションアルバム，聞いてるだけでストリートファイターシリーズの歴史が浮かび上がってくる，オススメのアルバムです。

ここだけの話ですが，カラオケに行ったりすると『社歌を歌おう！』とか言われてついつい歌っちゃうんですよ，『バトル野郎』。この選択については何も言わないでください。秋浜のキャラクターということで（笑）。

劇場映画の主題歌やイメージソングなど，すべてを網羅した究極のベストアルバムの初回特典がこれまた凄い。劇場用アニメ『ストII』の35mmポジフィルムを封入！　もちろんこれが世に出るのは最初で最後。すでに発売中だから，早く買いに行かないと手に入らないぞ！　急げ!!

PCゲームだって登場だ！

先日行なわれた東京ゲームショウで，ついにお披露目になったPCゲームのご紹介。

まずはロックマンX4。エックスとゼロ，2人のキャラクターが選択できることでまったく異なるゲーム性が楽しめる，まさに一粒で2度美味しいの見本(どういう例えなんだか)。

PC版ではオリジナル要素としてイージーモードを追加。まずはここで練習してから，手応え十分のアクションを存分に堪能してください！

そしていよいよPCにもあの恐怖がやって来ます…そう，バイオ２が満を持して登場！

究極のサバイバルホラーに背筋が凍る思いをしてください（って，なんか変な売り言葉だけど)。

PC版には，難易度が高いUSA版も標準装備。更なる恐怖が体感できること請け合いの一品。どっぷりとハマってください！

ロックマンX4は12/3，バイオ２は来年２月発売予定。心して待て!!

はまぁの部屋は四畳半…これホント。

さて，TGS会場ではZERO3のゲーム大会が派手に行なわれました。来場してくれた方，本当に有り難うございました。

ところで10/9，いわゆる業者日というヤツですが，その日に前夜祭として各雑誌編集部対抗のスペシャルトーナメントが行なわれました。このベーマガからも選手が出場し，見事優勝！　全国大会決勝前に雑誌の宣伝タイムが設けられ思いっきりベーマガとALL ABOUTのプッシュをされてました。担当としてうれしい限りです。…で，記事にしてくれましたよね，山中さん？（完璧に私信）

PS版も12月に出る予定ですし，まだまだ盛り上がっていくことでしょう。家庭用では新しいキャラ登場。え，どんなヤツかって？

いやいやまだまだ言えませんよ。少なくともメカゴウキとかキカイオーではありません(当然だっての)。まあ皆さんの期待を裏切らないキャラだ，ってことで今は納得していてください。

冒頭にも書きましたけど，１年365日8760時間，カプコンはいつだって元気ですよ。ドリームキャストでも２タイトルほど発表させて頂きました。パワーストーンにバイオの新作。発売はまだ先になってしまいますが，期待して待っててください。昔も今もこれからも，カプコンから目を離すな！　と会社のPRをして今月はお開き。また来月！

イラストギャラリー

前にも書いたかもしれませんが，秋浜は絵画センスゼロの男です。私がひとたび筆を握れば海は割れ，大地は裂け，厚い雲が空を覆い…って，一体何者なんだか…。そんな私の心をかき乱すような素敵なイラストを紹介するこのコーナー（褒め言葉か？），行ってみましょう。

◀高知県・Cocofille & ESTINA
姉妹合作とのこと。こういうのもいいですね。秋浜にも妹がいますが，一緒に何かやった記憶ってないなあ。ケンカくらいか？

◀山口県・くにきち
気分はジャネット・ジャクソン！…分かる人にしか分からんか。いや，そういう曲がありましてね…（うんちく）。

◀埼玉県・野沢プロト
この冬登場予定！もうちょいと待ってね。それにしてもイギーは反則だよなあ。格闘ゲーム史上最小キャラってか。

◀福島県・旭野夕海
私の友人は「ロリコン」とか呼んで殺されかけてました。ロックマンと組ませるといろいろ邪推できて良いかも（おいおい）。

◀愛知県・ストロバヤ
わお。ボーリングかい。懐かしい。まさかこれが来るとは思わなかった（笑）。個人的にちょーOKっす。

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

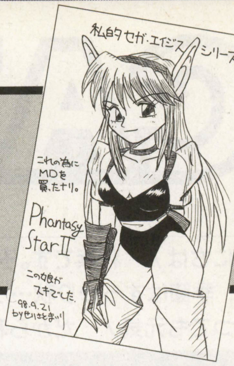
大阪	06-946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-3339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



◀芹里まいり

竹崎　さあ，今月も『ベーセガ』がはじまるゾ。

奈美　いやー，こないだ発表会をしたばかりというのに，もう発売なんですよね，ドリームキャスト。まさに光陰矢のごとし！

竹崎　そこで今回は，11月27日から始まる，ドリームキャスト発売キャンペーンのお話。

奈美　そうなんです。ドリームキャストに付属してくる通信ソフト『ドリーム パスポート』を使った，その名も『ハンカチ落としキャンペーン』です！

竹崎　子どものとき「ハンカチ落とし」って遊び，やらなかったかな？

奈美　やりました！ 人の後ろにコッソリ，ハンカチを落としてく，アレですよね!?

竹崎　そう，これはその「ハンカチ落とし」をモチーフにしたキャンペーンなんだ。

奈美　具体的には，ハンカチに見立てたメールをドリームキャストの通信機能を使ってユーザーの方にこっそり送信する，というものです。

竹崎　キャンペーンの参加方法はこうだ！

奈美　まず，ドリームキャストを用意します（買うとも言います）。ケーブル等の接続が完了したら付属ソフトの『ドリームパスポート』でセガのホストサーバにアクセスし，ID登録をします。それが終わったら，あとは自分のところにハンカチメールが来るのを待つだけ！『バーチャ3 tb』でも遊んでいましょう！

竹崎　その間セガでは，ID登録のあった人，すべてから抽選をおこない，ハンカチメールを送ります。

奈美　ハンカチメールを受信した人がそれに気づいてメールを返信すれば，その時点でキャンペーングッズの当選確定，というわけですね！

竹崎　このハンカチメール，なんとキャンペーン期間中，1分に1通というすごい量が送信されるらしいよ！

奈美　オマケに，当選は1度きりのものじゃないのです。1度当選した人も，一定の獲得商品総額に達するまでは，何度でも当たっちゃうのです！

竹崎　しいて言えば，ドリームキャストを早く買えば買うほど，ライバルが少ない分，当選確率が上がるわけだ!!

奈美　そうか，そういう作戦だったのか（笑）！ ところで，ドリームキャストと同日発売でもある『バーチャファイター3 tb』のオリジナルモードが決定しましたのでお知らせしますねっ。

竹崎　順に紹介していくと…。

奈美　まずは「ヒストリー」。これは『バーチャ』の歴史をゲームの制作過程も交えながら，CGやムービーが見られるというモードです。先日行なわれたゲームショウで流れていたムービーをはじめ，未公開映像も多数収録されてますよ！

竹崎　エンディングムービーもここで見ることができるのだ。

奈美　クリアすると歴史ムービーに新たなムービーが追加されるので，プレイヤーの手で『バーチャ』の歴史を作っている，という言い方もできますね。

竹崎　その他「チームバトル」だけでなく，1対1で戦う「ノーマルモード」や，キャラごとの勝率や順位を見ることのできる「バックアップレコード」もあるよ。

奈美　「ノーマルモード」では，お馴染み「段位認定」もできます。コンピュータがプレイヤーの腕前を判断してくれる，アレですね。

竹崎　忘れちゃいけない「トレーニングモード」もあるぞ。時間やライフも無制限。苦手なキャラもこのモードで攻略しよう！

奈美　ふっ，しかしこの『バーチャ3 tb』には，もっとすごいものがつくんです。

竹崎　ズバリそれは，鈴木裕プロデュースによる最新作『Project Berkley（仮）』の極秘映像が収録された「スペシャルディスク」だぁ！ つまり『バーチャ3 tb』は，2枚組なのだ！

奈美　この「スペシャルディスク」で『Project Berkley（仮）』の真相が明らかになるか？

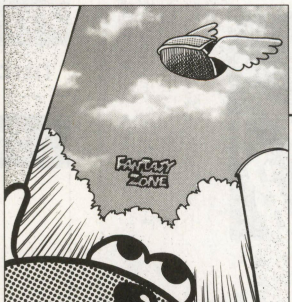
竹崎　ちまたのウワサのように『Project Berkley（仮）』とは『レンタヒーロー2』なのか!? な～んてウソウソ，これは裕さんが違うって言ってたよね（笑）。

奈美　『Project Berkley（仮）』の正体はあなた自身の目で確かめてくださいね！

竹崎　ドリームキャストの発売日まで，あと，20日！ 何かいいニュースがあるといいなぁ。

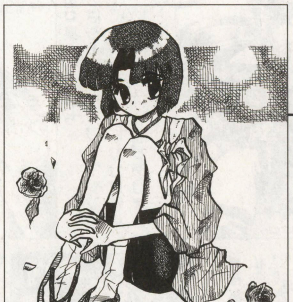
◀鶏小屋 H・I

それだけ熱が入っちゃってるのでしょう。『ぷよぷよ～ん』もよろしく！



◀極堂

「オパオパ」と言えば，やはり「ジリオン」ですよ！



◀プー太

…そういえば前回掲載のときも椿だったよーな？？

◀くにきち

「ホットインフォメーション」のプレゼントですよね？ ホント良かったね！

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

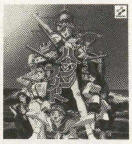
コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

いま「彩のラブソング」のサントラ盤を聴きながらこの原稿を書いています。むむ！　なかなかゴキゲンじゃないですか！「今はまだ遠いLOVE SONG」のインストや「アンニュイな午後」のBGMなど，いや～手前ミソのようですがイイ曲そろってるわ，このアルバム。特にギター練習ミニゲームでさんざん弾きまくったあの２曲には燃えまくります。あ，それと「スタークラッシャー」のテーマの音色の懐かしさはタダもんじゃないっスね！

聖少女艦隊バージンフリート

時は戦時中。世界的な休戦状態が15年も続いている微妙な時代。女の子だけの海軍特殊部隊，通称〈バージンフリート〉が再び結成されようとしていた。その部隊の持つ不思議な力は〈バージンエネルギー〉と呼ばれ，大戦中の各国に休戦条約を締結させるきっかけとなったのだ……てな具合に始まる物語。ビデオ・LD・DVDで絶賛発売中のオリジナルビデオアニメーションだ。「女の子だけの特殊部隊」という部分でおわかりのようにカワイイ女の子が多数登場！　といっても，そんじょそこらのギャルアニメじゃない。広井王子・今川泰宏・北爪宏幸という一流のスタッフが集結し，戦争下の青春模様を描く超一級作品なのです。て，このアニメの音楽制作をなぜかコナミミュージックが担当，今回めでたくオリジナルサントラをリリースすることになりました。全41曲の壮大なロマン。もちろん主題歌・副主題歌もフル収録。ぜひ一度お試しあれ。しかもこの「バージンフリート」，来春にはプレイステーション用ソフトとして発売されるとか(もちろんコナミから)。とりあえずOVAとサントラで予習をしておくのが隙のない人生というモノでしょう。



彩，怒濤の三発

前代未聞，20人を超える登場キャラクターが織りなす「ときめきメモリアル　彩のラブソング with you」のvol.4，そして最終巻のvol.5が11月6日に同時発売。文化祭直前の数日間からいよいよ当日のバンドコンテストまで一気に味わえます。壮大なフィナーレをたっぷり堪能アレ。しかもvol.5には，恒例のキャラクターソングに片桐彩子が登場。スケールの大きい全ナマ演奏のニューレコーディング「日曜の雨のように～ピアノと弦楽四重奏のための～」を歌っています。胸打たれること間違いなしのこの１曲。とにかく聴いて。お願い。もちろん初回限定ペーパータトゥ付き＆ピクチャーCD仕様だし。

と，もう１枚は満を持して11月27日発売の「ときめきメモリアルドラマシリーズ彩のラブソングオリジナルサウンドトラック」。ゲームの感動を呼び覚ます全31曲のオリジナルサウンドトラックパートと，なんと特別企画・バンド『彩』のミニアルバムパートに別れ，双方向からあなたを刺激します。

オリジナルサウンドトラックパートではゲーム中のあの場面この場面の名曲はもちろん，「コンカー」や「スタークラッシャー」のBGMも収録。マニアにまで手が届くコンプリートラインナップでしょう。

そしてそしてバンド『彩』パートでは，片桐彩子が歌うTomorrow全3バージョン，ゲームアレンジの「日曜の雨のように」に加え，ギター練習時に遊びたおした愛着の「Hurry Up!」「Tears Angel」片桐彩子ボーカルバージョンを収録！　アレンジからすべて作りなおしたパーフェクト・ニューレコーディングで，『彩』のみんなと練習した日々がよみがえります。

しかも今回は封入ブックレットでも，サントラパートと『彩』パートが別々になっているWブックレット仕様という凝りよう。井上博之描き下ろしイラストは，あたかも『彩』のデビューを飾るようなゴージャステイストです。マジでステキ。惚れ直します。

さてさてそんな，彩のラブソングCDシリーズのラスト(たぶん)を飾る，最高の3枚。発売が固まっちゃてホントに申し訳ないけど，是非とも手に入れてください。決してソンはさせません。

流石野の言い分～やっと出来たよ編～

全国いっぱいのときメモFANのみなさん。

次こそは，次こそはと期待してくださったみなさんに朗報です。

ついに館林見晴イメージソングBESTアルバム「My Sweet Days」が完成致しました。見晴ちゃんのボーカル曲はホントに人気が高くて，流石野もいつか絶対イメソンのBESTアルバムを出したいと思っていたのですが，諸事情によりこんなに遅いリリースになってしまいました。でも内容はその分充実してますよ。見晴ちゃんのCVの菊池志穂ちゃんと相談して，「フィフネルの宇宙服」をリテイクしたり，デュエットソングをソロしたり，新曲は志穂ちゃんに作詞してもらったりしてあります。そして12月４日に発売なのが，早乙女好雄イメージソングBEST。ときメモのゲーム唯一の(？)男性三枚目キャラにして，なぜかそのキャラクターSONGは絶大な人気の好雄クン。CVの上田の祐ちゃんも今回企画の段階から参加してくれて，かなり気合いの入ったデキになっています。聴き所はなんといっても「女々しい野郎どもの詩」のリアレンジバージョン。これまでこの曲をトコトン聴き込んだみなさんも今回のワイルドバージョンに涙することは請け合いです。お楽しみに。

凄いのができましたの巻

コンニチハ。アヴェどえす。いやぁ，凄いのできましたよ。みんなに聴いてもらいたいっすよ。ドラキュラX～月下の夜想曲～のアレンジCDが完成したっすよ。

でもね。タダのアレンジではないんだな，これが。MIDI音源をフルスペックで使い倒しつつもドラキュラの世界観を継承し，更なる音楽表現へと挑戦した超高濃度アレンジなんですよ。きっと気に入って頂けること，請け合いっす。

さらに，レコーディングで使用した最高レベルMIDIデータも付属しているので，パソコンユーザーは，プロの超絶データを直接ゲットして鳴らすことができるのです！（再生には，MIDI音源が必要です)

特におすすめなのは，DTMに興味がある方やサウンドクリエイター志望の方です。

新しい音楽の楽しみ方と作り方の魅力をたっぷり詰め込んで，MIDI POWER Pro6 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～(KICA-7928) 11月27日発売開始です。

予約が必要かもしれません。お早めにどうぞ。

メタルギアソリッド，ドラマCDへ。

９月に発売して以来，「敵に見つからず潜入する」という斬新なプレイ感覚と反戦を唱えたハードな世界観で，ファン急増中のPS版タクティカルエスピオナージアクション「メタルギアソリッド」が待望のドラマCD化。

ゲーム本編では軍事アドバイザーとして参加し，自らも多くの著書を持つ毛利元貞氏のシナリオによるオリジナルストーリーを，大塚明夫，桑島法子をはじめとしたゲーム同様の声優陣が熱演，さらにゲストキャラクターとして古川登志夫，中江真司も登場し，戦場を舞台に緊迫したドラマと本格的なアクションが展開します。

ブックレットには新川洋司の描き下ろしイラストを多数掲載し，小島監督のインタビューや用語解説など内容も充実。初回限定の特製BOXは身震いするほどカッコイイ出来です。全2巻を予定しているこのCD，「DRAMA CDメタルギアソリッドvol.1」はいよいよ12月4日登場です。

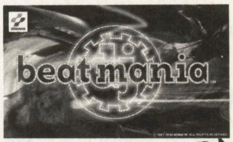
beatmania 3rdMIX complete 11.27 IN STORE

ここでステキなお知らせです！

アーケード版beatmania 3rdMIXのオリジナルサントラがついにというかやっとというか登場します。

なんと素晴らしいことに，「beatmania 3rdMIX」から５曲楽しめる，プレイステーション版「ビートマニア」用アペンドディスク"beatmania 3rdMIX mini"を同梱しているのです！　同日発売のビデオ「beatmania」とあわせて。攻略に必須です！

「Beatmania 3rd MIX complete」は，Beatmania 3rd MIXのオリジナルサウンドトラックCD＋PS版「ビートマニア」用アペンドディスクの変則2枚組で11月27日発売です。



いわきちお兄さんの墜落人生紀行
第7回　パソコン壊れましたの巻

いやぁ，自分の使ってるパソコンがクラッシュしちゃいました。もともとそっち方面に詳しくないんで，いざって時にどーすりゃいいのかわからんのが悲しいところ。結局修理に出したんですけど，いつ戻ってくるのやら…。で，今回の原稿は村田監督のヤツを借りて書いてます。壊れてたらiMac買ってほしいなぁ…。ダメですかね，社長？っつーか，直るか。ちぇ。

URL http://www.konami.co.jp/kme/db-FM

E-mail:db-fm@konami..co.jp

KONAMI INTERNET RADIO STATION db-FM http://www.konami.co.jp™

コナミ流特選画廊

やっと，イラストのコーナーが独立できました。今後はバンバンご紹介していきますので，ドカドカ送ってくださいね。今のところ掲載率約90%！…おいおい少ないじゃないか。もうこうなったら，掲載者にプレゼントあげちゃおうかな。よし，決めた！　あげちゃう！

▶岐阜県/極堂さん
きゃう。片桐さんってばかわいすぎっ。「今度はアナタを描こうかな♥」とか。なんちて。てへ。

◀福島県/Motoさん
ぐわっ！「みつめてナイト」の豪快おやじだ(おやじ言うな)。男キャラ描く人少ないんで，なんか新鮮な感じ。

▶東京都/くるくるちょびん！さん
根強い人気のメローラ姫。はたしてOVAには出るのでしょうか？　っていうか，出るの？　プロデューサー？　ねぇってば。

◀東京都/蒼霧羅夢さん
「Ⅱ」の発売も待たれる「幻想水滸伝」。108人の仲間集めは，一生楽しめます。今度の音楽も気合い入ってるよ，マジで。

イラストとか，ホンキで募集中！
上記あて先まで，よろしくです。

©1998RED/広井王子©1998AIC/IMAGAWA©1998ビームエンターテイメント

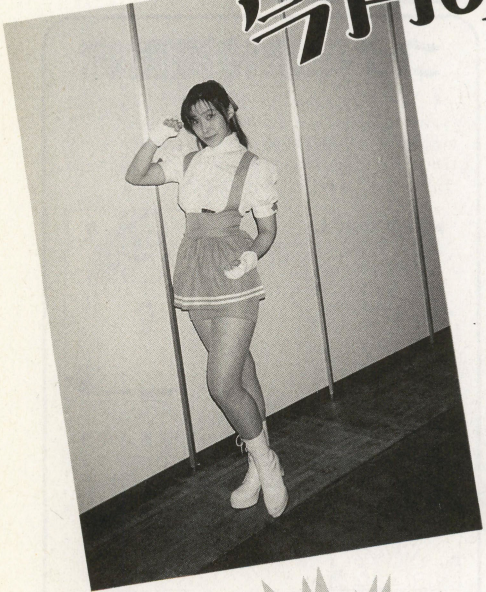
TG ステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530-0037　大阪市北区松ヶ枝町1-3高松ヶ枝ビル

アドヴァンストVG2　1998年9月発売予定!!

＊すごかったですね。東京ゲームショウ。
＊すごかったー。
＊３日間で15万人以上の入場者。
＊京浜幕張駅から動かれへんかったもんなー。人が多すぎて！
＊この不景気なご時勢に日本で一番活気と熱気のある場所でしたね。
＊そうやね。
＊さて我がＴＧＬでもブースを出しました。
＊出したねー。派手なのを。
＊あまり派手ではなかったと思いますが。
＊そう？しかし９月にアドヴァンストＶＧ２を出したばかりやったから非常にタイムリーやったね。
＊ファンの方々も多数来られました。通路をふさぎましたからね。人で。
＊それを盛り上げたのがＴＧＬが誇るコスプレさん！
＊彼女たちはもうプロですね。完璧でしたね。
＊武内優香ちゃんと楠真奈美ちゃんやったね。大体彼女らはコスチュームもさることなからビジュアルがいいのよ。つまりめちゃ可愛い。
＊ゲームショウの３日間で1000枚以上写真撮られてましたね。しかも衣装は自前。
＊彼女たちの写真はＴＧＬのホームページに載ってますから見てね！
＊これからもイベントにはぜひ来てもらいましょう。
＊それとアドヴァンストＶＧ２を購入できなかったファンの方々誠にご迷惑をおかけしました。発売直後はどこのショップも即日売り切れでしたので。うれしい悲鳴だったのですが。
＊それと12月23日にアドヴァンストＶＧ２の声優陣によるオリジナルヴォーカルアルバムが発売決定！格闘ゲームらしいハードで派手な曲からセンチメンタルな歌までキャラクターのイメージに合ったヴォーカルアルバムになります！
＊Ｔ君プロデュースやね。がんばれよー。
＊ゲームショウってゲームパワー見せてあげるっていうキャッチコピーやったけど，まさにその通りで家族連れもすごく多かった。子供の嬉しそうな顔とかね。このパワーでこれからも元気よくいきましょう。不況なんかぶっ飛ばせや！
＊ところでパソコン版の（ウィンドウズ対応）ヴァリアブルジオ２なんですが98年年末の発売予定！
＊ＰＳ版と違いこちらはムフフなゲームですので。
＊木村貴宏氏の書下ろしパッケージとポスターがまたうれしいですね。
＊初回限定グッズも考えておりますのでご期待ください。

今月の写真



東京ゲームショウでのコスプレさん達です。武内優香ちゃん、楠真奈美ちゃん役です。いろいろなイベントに来てくれてますので結構有名な2人です。写真もビシバシ撮られていました。

Fの本当にあった愉快な出来事。

ゲームショウ広井王子さんプロデユースの新作ゲームブースがＴＧＬのブースのお隣にあった。王子さんも覗きに来られ一言。
＊“ＶＧいいですよね。いいところついてますよね。”
＊ありがとうございます。感激です。ポスターいりますかと言ったらいらないと言われましたが。

イラストハガキ大募集!!

宛先：〒103-0004
東京都中央区東日本橋2-23-4
ルート東日本橋ビル
(株)テイジイエル東京営業所
『TGステーション』係
どんどん応募待っているよ!!!

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501
FAX042-528-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN11係
http://www.falcom.co.jp/

「ブランデッィイシユ4 眠れる神の塔」Win95 & 98 12月発売決定！

お待ちかねの，ブランディッシュシリーズ最新作が，ついに12月に発売決定です。今回のブラ４は，VTの世界がベースになっていますが，メルメラーダ（覚えています？　ディーやクレールの邪魔をしていたあの魔法使いです）を主役とした新シナリオでの登場です。もちろんそれだけではなく，VTをプレイしたことがないという方のために，ディーやクレール，キエンのシナリオも入っていますし，さらに，○○○○○の隠しシナリオもあって，実に五つものストーリーが遊べてしまう超贅沢なつくりになっています。またオープニングも一新，200点を超えるビジュアルはすべて描きおろしで，仕上がりはイースエターナル以上！　今年の冬は，もうブラ４で遊ぶしかないっ！

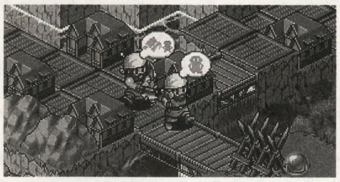
◀彼女が新主人公のメルメラーダ。魔法もすべて彼女専用に新しく作られたのだ。派手な魔法が画面いっぱいに炸裂するぞ。

カジノにニューゲーム登場！

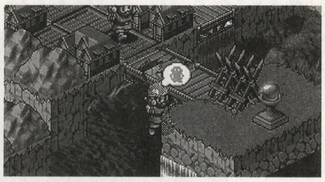
冒険者たちの憩いの場，そしてレアアイテムをゲットできるカジノに新しいゲームが登場。ハンマースライムやブレード（ファルコムオリジナルのトランプゲーム）などにハマった方も多いはず。今回新しく登場するゲームは絵合わせパズル。簡単なようでけっこう難しいぞ。クリアすると，そのイラストがプレゼントされ，壁紙とかにも利用できるぞ。

モナモナ名人への道。㊙テクニック大公開！

モナークモナークが発売されて，はや１週間。そろそろ全面クリアした人もいると思うけど，ここで一気に成績UPすることができるテクニックを，ベーマガ読者の方のために教えちゃいます。その名もズバリ「橋落ち」。上から下に行くときは，エレベータを利用するか，まわりこむのが普通だけど，このテクニックを使えば，一気に下まで降りることができるのだ。これで時間の短縮ができ，成績が一気に上がること間違えなし！　やり方は右に紹介するので，ぜひ試してみてね。

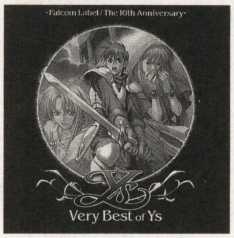


◀橋の上にユニットを立たせ（川の上の橋はだめ）別のユニットに橋を壊させる。



◀橋が壊れると上のユニットは、下まで落ちて行く。

ファルコムレーベル最新情報

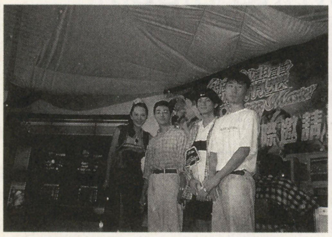


11月27日に，実に約１年ぶりに新譜が発売決定！　タイトルは「ベリーベスト・オブ・イース」。全14曲で，これまでのイースシリーズの集大成ともいえる初のイースベスト版だ。12月には，白き魔女のベスト版「ベリーベスト・オブ・白き魔女」も発売予定されているので，お楽しみに。

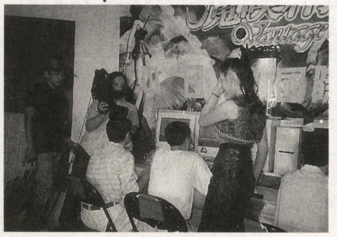
VMアジア最強戦開催！　優勝は日本代表薄井さん！

９月26日に台湾で，ついに日本・韓国・台湾のチャンピオンが激突！　アジア最強マスターを決める対抗戦が開催された。台湾のTVで放映されるという大イベントとなり，雨にもかかわらず大勢の人が見にきてくれた。

対戦MAPはヴァンテージ・マスターの「宣戦布告」。日本VS韓国，韓国VS台湾，日本VS台湾の順番で対戦が行なわれ，日本代表薄井さんが見事２連勝して優勝。アジア最強マスターになった。対戦の模様はファルコムホームページ（http://www.falcom.co.jp）でも紹介しているので，ぜひご覧ください。



▲各国のチャンピオンがここに集結。司会は台湾で大人気のタレント天心さん。



▲TVカメラの前でちょっと緊張？　でも試合はさすがに見応えある内容だ。

▲見事アジア最強マスターの座についた薄井さん。おめでとうございます。

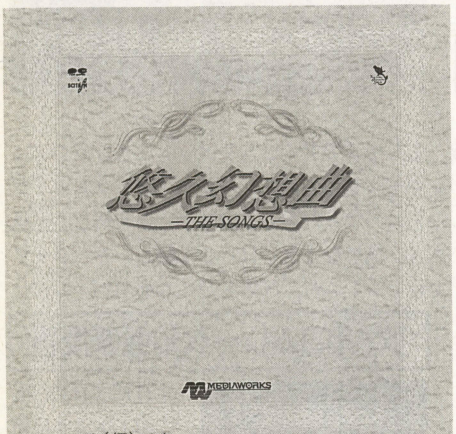
12月には東芝EMIからPS版のロードモナークも発売されます。全100面，さらにファルコムスタッフが作ったMAPも入っているのでお楽しみに。

日本の秋，悠久の秋
超豪華スペシャルCD出ます！

㈱ポニーキャニオン
〒105-8487 東京都港区虎ノ門2-5-10
映像制作1部 企画2課

悠久幻想曲THE SONGS
メディアワークス／スターライトマリー
CD98.12.2 0N SALE ¥3,675(税込)

皆さん，お待たせしました！ 悠久ワールドのボーカル曲だけを一挙に集めたスペシャルCDの登場です。しかも歴代の傑作全12曲。何とフルアルバム2枚組という超豪華版でのお届けであります。特筆すべきは知る人ぞ知る名曲「友だちといる時は」。今度は作者であられまするタケカワユキヒデ氏によるセルフカバーで再収録。声優＆悠久ファンにとってはノドから手が出るほど魅力的なアルバムですね。これぞ日本の秋の悠久ザ・ソングス。



＊ジャケット(仮)です

レオナ
／SNK 新世界楽曲雑団
CD98.11.18 0N SALE ¥1,529(税込)

超人気「レオナ」の，怒チームのテーマ曲はもちろんのこと，新録の弓雅枝さんによる語りも収録。夏元雅人描きおろしイラストジャケを含むオールカラーブックレット＆スーパーピクチャーCD仕様。

リムルル
／SNK 新世界楽曲雑団
CD98.12.2 0N SALE ¥1,529(税込)

リムルル役といえば神谷けいこ！ 彼女によるボーカル曲「笑顔でいるよ」，そして新録音の語りも収録。作品ごとのテーマ曲もあるでよ。こちらも夏元雅人画伯描きおろし……え～，以下左に同じ！

ねおちゅぴベスト トークコレクション
生駒治美・神谷けいこ
CD98.11.18 0N SALE ¥1,890(税込)

祝1周年の感謝を込めて豪華ゲスト出演放送分を含む総集編，新録音「ねおちゅぴ」CDバージョン，大爆笑NGと内容盛り沢山。特に放送が届かないエリアのキミは必携だね。

TBS系ラジオ「子安，氷上のゲムドラナイト」3年目突入！
感謝感謝でオリジナルアルバム2カ月連続リリース決定

おかげさまで放送3年目に突入（東京放送の時間は深夜24:30 ～25:00に変更。念のため）というわけで――「ゲムドラナイト」オリジナルアルバム第2弾が発売されるんですよ。今回のテーマはずばり“原点に戻ってみよう！”。いつまでも初心を忘れずに，日々是精進ですな。毎度新鮮な子安武人と，相変わらず初々しい氷上恭子がもぎたてフレッシュなアルバムをここにお届けします。

BLACK ALBUM
提供：3期突入ゲムドラナイト
子安武人＆氷上恭子
特典は，なはなは，何と「まるごと子安武人ミニ写真集」
CD98.11.18 0N SALE ¥2,100(税込)

white album
提供：3期突入ゲムドラナイト
氷上恭子＆子安武人
特典は，なはなは，何と「もぎたて氷上恭子ミニ写真集」
CD98.12.2 0N SALE ¥2,100(税込)

●NEXT COMING SOON● 〈CD98.12.18 0N SALE〉 ORIGINAL SOUND TRAX 幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華 散りゆく花～／SNK 新世界楽曲雑団 ¥1,890（税込）●ORIGINAL SOUND TRAX 影牢～刻命館真章～／テクモ ¥1,890（税込）●Fantastic Characters Series ゲッターラブ!!／ハドソン ¥2,100（税込）〈CD99.1.7 0N SALE〉 ●ARRANGE SOUND TRAX 幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華 散りゆく花～／SNK 新世界楽曲雑団 ¥2,940（税込）●RADIO DORAMA 幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華 散りゆく花-ドラマCD～／SNK ¥2,940（税込）

CHECK! Book Mark URL:http://www.scitron.co.jp/

タイトル・イラスト：神奈川県・ぐりん

なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係
http://village.infoweb.ne.jp/~fvgd3402/

寒くなってきましたが，皆さん風邪などひかれていませんか？ こんにちは！ 暁です。

私は最近，ハーゲンダッツのココナッツミルク・アイスにハマッています。おいしいので皆さんも試しに食べてみてください。

XPC-2plus

前号でも少しご紹介しましたが，11月に電波新聞社より「XPC-2plus」が発売されます。

「XPC-2plus」は，パソコンのアナログRGB信号を家庭用テレビの映像信号（NTSC）に変換する装置です。現行でXPC-2という商品が販売されていますが，XPC-2plusはその後継機にあたります。

XPC-2plusでは，パソコンが出力するXGA（1024×768ドット）の映像信号に対応しています。

対応機種は各社DOS/Vパソコン(AT互換機)，NEC社 PC-9800シリーズ，Apple社Macintoshです（Macintoshは640×480ドットの画面モードのみ対応）。価格は37,800円の予定です。

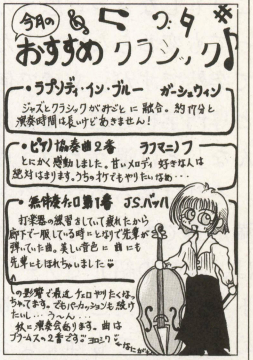
どうぞご期待ください。

ご注意：Maicntoshに接続するための変換ケーブルは別売です。

サークル紹介コーナー

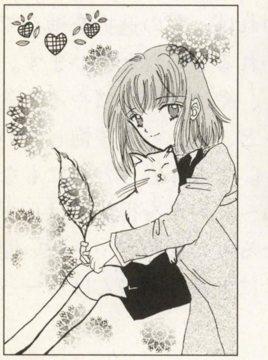
京都府・陽東柾樹

今月のオススメ

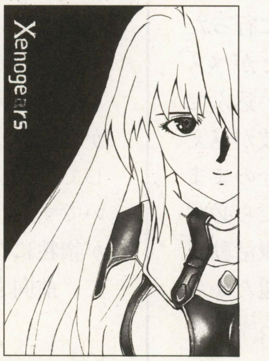


東京都・蒼霧羅夢

ありがたい，おハガキのコーナー



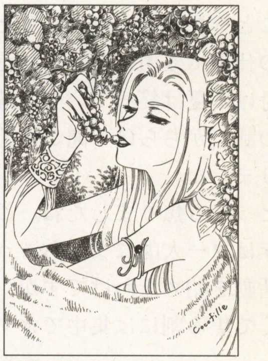
熊本県・楸
お褒めの言葉ありがとうございました。とてもうれしいです。今回は，暖かい感じのする作品ですね。



熊本県・特異点
目がいいですね。私もゼノギアスやりたいけど，プレステ壊れてるんです。テストのほうはどうでした？

神奈川県・松田ばんれい
食事はちゃんとしないと，ビタミン不足になってお肌に良くないですよ。サラダくらいは食べようね／

広島県・さだかねコレキヨ
スランプは心の病。小説など想像力を刺激するものを読むのもいいかも。でも，一番の薬は，地道な積み重ねだと思います。



高知県・Cocofille
このイラストは，Cocofilleさんのお母上がお気に入りとのこと。それにしてもすごい書き込みですねえ。感心しちゃいます。

千葉県・鈴木有人
今回は，ドイツのマルクスブルグ城だそうです。技術向上のためにも建物シリーズがんばってください／

愛知県・Q太郎
泣き虫エルフと，そのお母さんてところでしょうか。ほのぼのとしてますね。ドラゴンちゃんがまた可愛らしい。

茨城県・あひるのヒロコ
にぎやかな市場ですね。彼氏は荷物持ちで大変そうです。ハガキはマイコンソフト宛に直接送ってもらえると助かります。

北海道・月夜見猫
ご心配をおかけしました。なにわ通信はこのとおり復活しました／ 今回はちょっとせつなくなるようなイラストですね。

栃木県・ねことりやすきち
奥の深そうなイラストですね。題名の「Fated children」とは「宿命の子」のことだそうです。

今月のHP
今月は，ベーマガのイラストでおなじみ「野沢プロト」さんのホームページ「プロト・パーキング」をご紹介します。連載小説や，元気いっぱいのイラストを公開されています。
URLは「http://village.infoweb.ne.jp/~fwkc2768/」です。

バンタン電脳情報学院 PRESENTS

DENNOH Information

11 1998

進路に「正しい道」などないのである！

みなさん、お久しぶり！
秋も深まり、そろそろ寒くなってきました。早いですねぇ。今年も後2ヵ月になってしまいましたよ。あれもしなきゃ、これもしなきゃと思うのは、いくつになっても変わらない…みたいです。
さて突然ですが、文章で何かを表現したいと専門学校を選んだ私は、どこかで「みんな」とは違うという意識がありました。それは後ろめたさであると同時に妙な満足感でもあったんです…。
私は、講師の紹介でゲーム関係のアルバイトをしていたこともあり、就職活動を始めるのがとても遅くなってしまったんです。別にバイト先で拘束されていたわけではありません。自分がやりたかったことをやらせてもらえるということでその仕事に夢中になっていたんですよ。気付けば夏は終っていて、就職が決ったとの話しがちらほら聞こえ始めるようになりました。
とっても焦りましたね。このままでは来年はプー太郎になっちゃう…と、慌てて活動を始めたわけですが、真剣になれなくて焦る割には集中できずだらだらと時間だけが過ぎていってしまいました。
そしてふと思ったんです。「私は何のために就職活動をしているのか」って。自分のためにやっているはずなのに、何で苦痛を感じているのだろうかって考えたら、就職していないと世間体が悪いからというのが本音だったからなんです。愕然としました…。みんなとは違うと思っていた自分は、「みんな」と何ら変わらなかったんだって。私も「みんな」という言葉に縛られていたんですね。
留年せずに進学して、きちんと卒業して就職する。そうでなくては恥ずかしい、みんながそうするから自分も同じでなくてはいけないという強迫観念が、普通とは違うと思い込んでいた私にもあったわけです。もちろん就職するために行った専門学校ですから、そうすることがベストです。でも「こうだ！」と思い込んでいた枠を外したら、色々な選択肢が見えてきましたね。それでも、もし今のままバイトから入るという道を選んだら必ず後悔すると思います。それは就職活動をやりたくないから選んだ安易な道だからです。何かあった時に「あの時ちゃんとやっていれば」と過去を悔やむことになります。それでもやるだけのことをやって選んだ道なら、何かあったときでも自分を説得できるんです。事実、今の私がそうです。仕事にかまけて学校を休んだから成績も下っちゃったし、就職活動も遅れた。だけどバイトをしてたおかげで在学中に本を出せるようになったし、ゲームのシナリオを仕事としてやってもいるんです。
結局、進路に関しては正しい道なんてないのだと思います。その選択まで辿り着くのに、どれだけ一所懸命やったかというのが重要なのではないでしょうか。吟味して選んだ選択なら、自信が持てるし納得も出来る。後は自分を信じて情熱を持っていれば、どの選択を選んでも必ず道は開かれるものだと思います。
とはいえ、やっぱり早めにやっときゃよかったな～と、ちょっと後悔していたりして（笑）。でも今さらどうにもならないですしね～。何かを得るには必ず何かが犠牲になるものなのさ…と言い聞かせて、前向きに就職活動がんばろーっと。

～現役ゲームクリエイターによる業界情報公開！～

ゲーム業界就職セミナー＆体験入学開催!!

参加予定講師

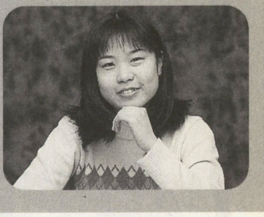
秋山　豊氏：元アトラス企画、現シエスタ社長兼企画
中内之公氏：スクウェアの3DCGグラフィックチーフ
尾澤直志氏：「ナウシカ」等をてがけ、ドリキャスソフト開発中
長久　勝氏：エス・エヌ・ケイを経て現ハイパーコンテンツ開発
岡　素世氏：任天堂を経て独立、現在CM音楽もてがける

11月15日 10：00AM start!

詳細は下記、入学事務局までお問い合わせ下さい。

ライティング担当

石田久美子
バンタン電脳情報学院
ゲームシナリオ＆ライターコース
2年在籍中



「就職活動しなきゃ～っ！」

EVENT INFORMATION

学校説明会　日曜・祝祭日を除く毎日。ご都合の良い日時をご指定下さい。
ゲーム業界就職セミナー＆体験入学　11月15日(日)
業界で活躍しているプロのクリエイター達が、業界の現状と就職のポイントを教えてくれます！
特待生対応 学校説明会　11月29日(日)
特待生を目指す方、要チェックです！
個別対応入学模擬試験　日曜・祝祭日を除く毎日。ご都合の良い日時をご指定下さい。

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE バンタン電脳情報学院

- ゲームプログラムコース
- ゲームデザインコース
- ゲームグラフィックコース
- ゲームシナリオ＆ライターコース
- ゲームサウンドコース
- ゲーム開発研究コース

〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14　0120-51-0505

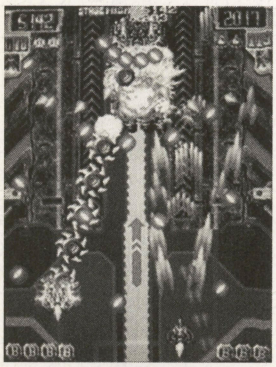
`99年度　入学願書受付中！

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

日本システム／ケイブ
弾銃フィーバロン

期待のシューティング・ゲーム最新作。ノーマルとタイムアタックの2部門で集計を開始。基本的な得点稼ぎのポイントは，とにかくボーナスアイテムのサイボーグ兵士を画面外に逃さず取り続け，ボーナス得点の倍率を下げないこと。



ノーマル

5,257,698

YMN（栗亜舌打毛）

ポールポジション（千葉）

タイムアタック

1,864,083

小泉　今日子

チャレンジャーガムガム店（大阪）

カプコン
超鋼戦紀キカイオー

もっとも使いやすいキャラであるディクセン，強力なコンボを複数もつポリンのどちらかがトップの使用キャラと予想していたが，意外にもディアナ17だった。対戦台として多く設置されているためか，ハイスコア申請は少なめだった。

2,980,600

GGG隊員D.F

チャレンジャー関大前店（大阪）

タイトー
電車でGO！2　3000番台

ゲーム終了後に表示される，km数が一番多いプレイヤーをトップとして集計した。遊べるモードは16路線の13車種。どのモードが一番km数が多いか研究するべし！今月のトップは，東海道線普通，207系でのスコアだ！

380.5km

とう

トライアミューズメントタワー（東京）

『弾銃フィーバロン』は2部門わけての集計

今月の注目ゲームのトップは，『弾銃フィーバロン』。ノーマルとタイムアタックの2部門があるので，別々に集計する。キャラ別集計は来月の申請数によって判断したい。

『超鋼戦紀キカイオー』は，ヒーローとストーリーの二つモードがあるが，スコアの高いヒーローモードを対象とする。

『電車でGO！2　3000番台』はクリア時に表示される「km」で勝負。部門別での集計はしないので，とにかくkmがでるコースを探しだしてほしい。

集計2か月目の『ソウルキャリバー』は，今月もモンキーハウス本館（福岡）の独壇場かと思いきや，他のお店も健闘をみせた。タイム・リリース方式でキャラクターが増えていくが，お店によって増えるまでの時間が異なるので，はじめに使える10キャラだけの集計とする。

『ストライカーズ1945Ⅱ』は今月2キャラが更新。「キ84疾風」は，このスコアの高さから想像すると，金塊ボーナスがほとんどパーフェクトにちがいない。

『テトリス　ザ・グランドマスター』は，グランドマスターでクリア時の最速タイム。じつは先月もT.J氏がトップでした。お詫びを申し上げます。

『ストリートファイターZERO3』は全国12店でカンスト達成！使用キャラ「かりん」で得点稼ぎがみつかった模様。

最近，古いゲームのスコア更新に驚かされるが，今月も『ワンダー3（チャリオット）』，『ガンフロンティア』などが更新された。スコア界で限界と思われていたスコアが伸びるということはすごいことだ。　（宮崎良太，押田隆太）

98年11月号訂正

先月のトップ			
タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス　ザ・グランドマスター	11'59"33（グランドマスター）	T.J	ポールポジション（千葉）

■ソウルキャリバー（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
キリク	1′35″15	SHADOW	ファンタジーゾーン夢らんど（北海道）
アイヴィー	1′35″54	タイムが縮めば寿命も縮まる	チャレンジャーガムガム店（大阪）
アスタロス	1′11″84	G.M.C.機械T·H(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
シャンファ	1′31″72	HIE	モンキーハウス本館（福岡）
ソフィーティア	1′14″57	☆CAT'S-とき坊(番)	アイリン夢空間（岐阜）
タキ	1′40″52	G·CRUSH-CYA	アイリン夢空間（岐阜）
ナイトメア	1′36″04	G.M.C.機械T·H(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
マキシ	1′30″17	G.M.C.機械T·H(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
ミツルギ	1′19″82	Aに負けた男	チャレンジャーガムガム店（大阪）

■ストライカーズ1945Ⅱ（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
キ84疾風	3,253,600	DAB.S	GAME INN SAM蕨店（埼玉）
F-5Uフライングパンケーキ	3,237,200	ZFC-WFB-FCM（ペギー）	ギャレッソ津田沼&新宿店（千葉）

■Gダライアス（タイトー）

ゾーン	スコア	スコアラー	店　名
μ	36,180,700	さくらのLDBOXだれか僕に譲って！	GAME's WiLL（京都）
ν	38,938,890	T³-K.K（ロンリーバス）	レタス702（北海道）

■プリクラ大作戦（アトラス）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
クララ	49,147,100	LKR	JOGO江古田店（東京）
キララ	46,735,600	LKR	JOGO江古田店（東京）

■富士山バスター（サミー工業／カネコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
侍	1,975,800	格ゲーもうめーぞこえー仲村さん	セントラル日吉店J&B日吉店合同集計（神奈川）
忍者	1,845,300	寸止めじゃねーぞこえー仲村さん	セントラル日吉店J&B日吉店合同集計（神奈川）
将軍	1,645,500	格ゲーもうめーぞこえー仲村さん	セントラル日吉店J&B日吉店合同集計（神奈川）

■ストリートファイターEX2（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
C.ジャック	2,965,100	☆CAT'S-(石)	アイリン夢空間（岐阜）
ザンギエフ	2,701,700	G·CRUSH-ブロン	アイリン夢空間（岐阜）
ハヤテ	3,170,900	江戸	JOGO江古田店（東京）
リュウ	3,105,300	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
シャロン	2,976,000	ザ☆キラートマト	JOGO江古田店（東京）
ガイル	3,030,200	G·CRUSH-CYA	アイリン夢空間（岐阜）
ダルシム	2,917,900	G·CRUSH-ブロン	アイリン夢空間（岐阜）
ほくと	2,840,300	G.M.C.ZFC.URA(氏)	ゲームコーナーフジ（東京）
ブランカ	2,881,500	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
ケン	3,181,200	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
バルログ	2,974,400	G·CRUSH-ブロン	アイリン夢空間（岐阜）
春麗	3,001,300	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
スカロマニア	2,820,900	GSM-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
カイリ	3,007,000	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
七瀬	3,042,900	G.M.C.ZFC.URA(氏)	ゲームコーナーフジ（東京）
ガルダ	3,361,600	DGD RETURNS	タイトーイン002スタジアム（大阪）

■ストリートファイターⅢ（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ダッドリー	4,934,700	ぽーず	JOGO江古田店（東京）
ショーン	6,227,100	ぽーず	JOGO江古田店（東京）

■ヴァンパイアハンター（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ザベル	2,809,100	ペコ①	タウンスポットプレイランド（大阪）
サスカッチ	2,253,400	ペコ①	タウンスポットプレイランド（大阪）

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
レーシングジャムチャプターⅡ＜上級＞（コナミ）	1′45″839	☆CAT'S-チョビ	アイリン夢空間（岐阜）
ライデンファイターズJET（セイブ開発）	151,270,178	REF	GAME INN SAM蕨店（埼玉）
テトリス ザ・グランドマスター（アリカ）	11′08″76（グランドマスター）	T.J！	ポールポジション（千葉）
ストリートファイターZERO3（カプコン）	9,999,999	全国12店にて達成	―
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（SNK）	770,400	B.KSth	タウンスポットプレイランド（大阪）
スペースボンバーVer.B（彩京）	10,993,300	まえだあき♡	JOGO江古田店（東京）
デイトナUSA2＜上級＞（セガ）	3′40″89	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)	VG達人&H.Eアーサー（長野）
ステッガーワン（ビスコ）	4,849,500	夢をマラソン夢をユニゾンしたい	ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
レイディアント シルバーガン（トレジャー）	25,186,530	ECM-SSI-S.I	ゲーム倶楽部（神奈川）
アストラスーパースターズ（テクモ／サンソフト）	73,607,400	すさまじぃーrかもね	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ブレイカーズレベンジ（SNK／ビスコ）	24,170,600	ZZZ	レタス702（北海道）
ガーディアンフォース（サクセス）	14,658,530	井上師匠は偉大！ZAC-Ristar	トライアミューズメントタワー（東京）
エスプレイド＜相模祐介＞（アトラス／ケイブ）	33,837,780	BFL氏今頃はブー太郎でありますか？	P.C立川店（東京）
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（セガ）	1′52″54	HEK-417	プレイランドエフワン（宮城）
ファイティング武術2nd（コナミ）	1′43″78	スカルエンブレム-WILLARD	タイトーイン002スタジアム（大阪）
GダライアスVer.B（タイトー）	56,938,910	斉藤裕紀	セイタイトー·アンヒルバージョン（栃木）
ソルディバイド＜カシュオン＞（彩京）	5,533,400	大猿王	プレイシティキャロット松本店（長野）
スカッドレース＜上級＞（セガ）	2′30″90	YAP(爆)隊員(欽)(無)（シルビリ会）	VG達人&H.Eアーサー（長野）
ウォーザード＜ムクロ＞（カプコン）	4,592,100	あぁ忍者でよかったICBM-OGA	タイトーイン002スタジアム（大阪）
レイストーム＜R-GRAY2＞（タイトー）	29,223,600	HYAKU-TTJ会長	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ガンバレット＜初級＞（ナムコ）	237,416	たら。	プレイシティキャロット納屋橋店（愛知）
ガンバード＜バルナス＞（ジャレコ／彩京）	2,291,000	J.G.K-ALL(副)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
雷龍2（NMK）	6,063,100	720205-田村26才♂独身	トミームナコ（群馬）
レゾン（アリュメ）	700,600	たりさん退院したぜこえー仲村さん	セントラル日吉J&B日吉店合同集計（神奈川）
ワンダー3＜チャリオット＞（カプコン）	4,851,400	PPR-KTL-IZK（BPM）	タイトーイン002スタジアム（大阪）
パイプドリーム＜コースA＞（ビデオシステム）	4,106,280	須和野チビ猫TZW-ART?	トライアミューズメントタワー（東京）
ガンフロンティア（タイトー）	2,147,090	機械DUE(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
モンスターレア（セガ）	1,006,650	たりさん退院記念ZAC-Ristar	セントラル日吉J&B日吉店合同集計（神奈川）
テラフォース（日本物産）	2,000,200	テラフォース友の会との仕様-(T)	GAME's MILK（京都）
モンスターランド（セガ）	ゴールド8,717	TAO	ポールポジション（千葉）
R-TYPE（アイレム）	2,379,300	4649フクダ連合EZN	P.C立川店（東京）

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目3-6　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズJET（スレイブ）	102,553,308	DKM	ALL ミクラス×9
ストリートファイターZERO3（かりん）	9,999,999	AHOでえーす♡	ALL X 弱p＋弱k
☆ストリートファイターZERO3（かりん）	9,999,999	AHOでえーす♡	ALL X 弱p＋弱k
テトリス　ザ・グランドマスター	14′39″91	TER	ALL S9
スペースボンバーver. B	8,812,500	D.O.H-S.A.L.	ALL
バトルガレッガ（ゴールデンバット）	15,390,080	ワイルドすね子さん頑張って下さい。(よ)	ALL トリ300♡
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（マチュア・バイス・大門）	490,400	CHA	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（裏社チーム）	427,900	江戸	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（餓狼チーム）	388,800	ボウイ	ALL

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6　タベイビルB1　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス　ザ・グランドマスター	14′18″58	ソチン基地東京支部オペレーター	ALL S8
ストリートファイターZERO3（さくら）	5,917,900		ALL(連)
ストリートファイターZERO3（R.ミカ）	6,508,800	GLA	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（D.ダーク）	2,347,000		ALL(連)
★電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	1′52″54	HEK-417	ALL
Gダライアス（ξ）	34,019,750	ENK-RIJ（2択勝利）	ALL(連)
怒首領蜂（タイプC）	612,007,390	ソチンイエロー（ジョニー）	ALL残×1 S強化
バトルガレッガ	16,709,580	ソチンレッド	ALL(連) ボーンナム
ティンクルスタースプライツ（グリフオン）	3,310,962	T3C-443	ALL残×0

ゲームセンターポパイ　東京
足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースボンバー	5,264,000	K・U	ALL
エスプレイド（美作いろり）	26,806,780	K・U	ALL
弾銃フィーバロン（タイムアタック）	1,794,786	CIY	TYPE-C
メタルスラッグ2	4,917,060	KEJ	ALL
ストリートファイターZERO3（かりん）	7,914,600	KNIM	Z-ISM
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	3′12″28	KNIM	
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	3′30″50	(板)	バルバドス

レタス702　北海道
札幌市北区北7条西2 丁目15-1　TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（キリク）	2′08″21	カリフォルニア軍団-DEB	ALL
ソウルキャリバー（吉光）	1′55″38	(滝)会JIG（今夜ベッドで(よ)かビッチ）	ALL 1R落ち
ストリートファイターZERO3（春麗）	4,799,200	T・K・T	ALL X-ISM
ストリートファイターZERO3（かりん）	8,735,200	ガレッガ基板に心臓マッサージ(滝)	ALL 弱Z-ISM
★ブレイカーズリベンジ（ショウ）	24,170,600	ZZZ	ALL(連) P×18超×19
サイヴァーン（2号機）	22,746,330	(滝)会Ⓜ	ALL(連) 1P側
Gダライアス（λ）	31,069,660	K.Kは基本がなってない（絶縁宣言）	ALL(連) 512×1
★Gダライアス（ν）	38,938,890	T3-K.K（ロンリーバス）	ALL(連) 512×2
バトルガレッガ	15,016,080	松嶋菜々子万歳♡ (よ)かビッチ(滝)	ALL(連)チッタ 5面1040万
バトルガレッガ	16,971,190	かとうれいこ万歳♡ (よ)かビッチ(滝)	ALL(連)ボーンナム 5面1140万

VG達人& H.E　アーサー　長野
長野市三輪田町1313-10　☎026-235-5391

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★デイトナUSA2（上級）	3′40″89	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)	ハードカー MT T.A
★スカッドレース旧ver.	2′30″90	YAP(爆)隊員(欽)(無)（シルピリ会）	T.Aモード
達人	10,000,000＋α	穴ウメ1号	(連) 7-5
ドラゴンスピリット	1,096,400	穴ウメ2号	ALL(連) 新ver.
ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,321,700	大甘大タコです。DYB-AOM(恥)	ALL (連)
Gダライアス（ο）	35,436,240	全々やってません。DYB-AOM(恥)	ALL (連)
マジカルドロップ3（ひたすら）	2,930,000	なべこ	

ゲームコーナー　フジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（R.ミカ）	5,741,500	ムッシュ・ニセックス	1cALL (連)
ストリートファイターEX2（ガルダ）	3,204,900	灰色	1cALL (連)
ストリートファイターEX2（D.ダーク）	3,012,800	MRC(仮)	1cALL (連)(必)
ストリートファイターEX2（C.ジャック）	2,899,700	GSM-つる	1cALL (連)
★ストリートファイターEX2（ほくと）	2,840,300	G.M.C.ZFC :URA(氏)	1cALL (連)
★ストリートファイターEX2（スカロマニア）	2,820,900	GSM-つる	1cALL (連)
ストリートファイターEX2（ダルシム）	2,645,700	灰色	1cALL (連)
★ストリートファイターEX2（七瀬）	3,042,900	G.M.C.ZFC・URA(氏)	1cALL (連)
ストリートファイターEX2（ガイスト）	2,992,000	コロちゃん	1cALL (連)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	682,000	三島　京	1cALL

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（ナイトメア）	1′45″17	さすらいの糖胡芦	ALL
ソウルキャリバー（ファン）	1′31″10	さすらいの糖胡芦	ALL
ソウルキャリバー（ミツルギ）	1′31″29	さすらいの糖胡芦	ALL
ソウルキャリバー（マキシ）	1′34″87	SHADOW	ALL
ソウルキャリバー（アイヴィー）	1′35″59	SHADOW	ALL
★ソウルキャリバー（キリク）	1′35″15	SHADOW	ALL
ソウルキャリバー（シャンファ）	1′46″45	SHADOW	ALL
ソウルキャリバー（ヴォルド）	1′47″92	さすらいの糖胡芦	ALL
ソウルキャリバー（タキ）	1′49″89	SHADOW	ALL
ソウルキャリバー（吉光）	1′34″20	全員1人目希望！	ALL

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7　セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソルディバイド（カシュオン）	5,533,400	大猿王	ALL
レイディアント　シルバーガン（STAGE 2）	13,957,070	NKS-LIT(み)	ALL
スペースボンバーver. B	9,194,800	(改)おさる	ALL
ライデンファイターズJET（J.スピア）	126,606,570	Joupiuss V.R.	phase2 (連)付
ストライカーズ1945II（F5Uフライングパンケーキ）	2,045,600	TAD	2-6 (連)付

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア3ndMIX	368,168	EGC-MIS(由)	ALLP×1 ボーダー×1
ソウルキャリバー（ミツルギ）	1′48″13	JAG-B.D	ALL
ソウルキャリバー（ヴォルド）	2′02″68	EGC-MIS(由)	ALL
ソウルキャリバー（シャンファ）	2′48″67	EGC-NBC	ALL
ソウルキャリバー（吉光）	2′58″65	EGC-TERU君	ALL
ストリートファイターZERO3（ガイ）	5,509,600	JAG-B.D	ALL X-IZM (連)
ストリートファイターZERO3（キャミィ）	5,420,700	EGC-MIS(由)	ALL X(連)

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎018-831-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（ミツルギ）	1′57″95	あおい紫	ALL
ストリートファイターZERO3（キャミィ）	5,906,300	浅川悠非公認FC会長 REI	ALLⓅ×14 本気モード
ストリートファイターZERO3（ユーリ）	5,095,600	浅川悠非公認FC会長 REI	ALL 本気モード
ストリートファイターZERO3（かりん）	5,413,500	巷ではカンストらしいですね 穴ウメⓉ	ALL ズルモード
ストリートファイターEX2（七瀬）	2,685,700	西野かおり中 あおい紫	ALL
ストリートファイターEX2（ケン）	2,661,900	崎元のCDを俺にくれ～ VHS	ALL
ストリートファイターEX2（ほくと）	2,458,100	グラニテ中 あおい紫	ALL
ブレイカーズリベンジ（コンドル）	9,124,800	車検中 NHK	ALL
NEOGEOCUP'98	総得点 16	UO中（予定） NHK	ALL ワールドトーナメント
ティンクルスタースプライツ	2,001,720	D&D	ALL ド・スケベイ MAXHIT51

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
弾銃フィーバロン（タイムアタック）	1,777,864	たけゆき 1ねん2くみ	タイプC ALL
コットンブーメラン	18,547,000	SGL-HOR	ALL
★電車でGO!2　3000番台	380.5km	とう	東海道普通 207系
ランドメーカー	70,513,040	Y.Z	ALL桜蜃子 5×5 ×8
スペースボンバーver. B	10,513,100	チャウ	ALL1号機 残2 隠×3
デイトナUSA2（中級）	2′48″96	RISKY（RSK）	TAMT完走 ハードカー
★ガーディアンフォース	14,658,530	井上師匠は偉大! Z AC-Ristar	ALL 1P側 (連)井上師匠8
★パイプドリーム（Aコース）	4,106,280	須和野チビ猫 TZW-ART?	ALL 連付 限界!!
1943	3,360,680	PGN-?	ALL モビ×1
1942	13,676,020	PGN-SUG	ALL

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	628,700	JAG-IGA(夫)	ALL 社、テリー、クラーク
バトルガレッガ	15,641,820	Miffy	ALL ミヤモト (連)付
バトルガレッガ	16,146,820	キャサ夫	ALL 4号機 (連)付
レイフォース	9,376,600	可愛い妹にメロメロ ZBL-NUR	ALL 自称12万落ち(連)付
雷龍2	6,012,900	720205-田村	ALL 2P側 3ボス稼ぎ無し
ストリートファイターII（E・本田）	1,616,800	勝新太郎原理主義者	ALL 勝新命!(連)付
ストリートファイターII（ブランカ）	1,803,600	ゲーセン魔人（Y.O）	ALL (連)付
ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,563,900	いとー（ズーネーブーデー）	ALL (連)付
F1グランプリ（Bコース）	6′57″455	JAG-ドラ博士-H.S	D.P＝40
F1グランプリ（Dコース）	7′45″148	JAG-OYA-G	D.P＝40

ゲームタウンABC　宮城
仙台市青葉区中央2-2-7　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超鋼戦紀キカイオー（ヒーローモード）	1,986,200	メロディシリーズ いわのり	ALL ポリン使用
超鋼戦紀キカイオー（ストーリーモード）	684,400	の描き手 いわのり	ALL ポリン使用
ソウルキャリバー（ナイトメア）	2′39″91	LFY-POP "あの店員" いわのり	ALL
ストリートファイターZERO3（ロレント）	4,097,400	C.B	X-iSM ALL
ランドメーカー	30,452,210	H.N	練気使用 ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	589,100	FHC-C.B	10万以上落ち ALL
エスプレイド（相模祐介）	24,342,470	Ⓡ	残×3 ALL
ワールドヒーローズ	1,512,200	B.B	フウマ使用 ALL

竹芝アミュージアム　東京
港区海岸1-13-3　ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
弾銃フィーバロン	2,957,534	やきぎんなん	4ボス
弾銃フィーバロン	1,333,601	B.D	タイムアタック
ビートマニア2ndMIX	412,151	JAG-IGA夫(富) (祝)店員復活	ALL
ストリートファイターZERO3（かりん）	3,631,800	長谷川さん	ALL
エレベータアクションリターンズ	437,100	やるのがないよこの店（8月のぼやき）	ラス面
タフターフ	9,874,100	JAG-IGA夫(富)	ALL 残T-912
ハチャメチャファイター	7,455,330	MIS(由)	4面ボス

ICサービス千歳船橋＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズJET（スレイブ）	98,215,634	AHO	フェイズ2 船橋
ライデンファイターズJET（フェアリー）	75,647,068	E-MRYⓜ	フェイズ1 船橋
ライデンファイターズJET（イクシオン）	74,450,500	E-MRYⓜ	Lv50 船橋
ライデンファイターズJET（ミクラス）	48,916,170	DDT3	フェイズ1 船橋
ライデンファイターズJET（F.レイ）	41,314,822	E-MRYⓜ	Lv50 船橋
エスプレイド（美作いろり）	26,079,130	AHO	ALL 残×4 船橋
エスプレイド（相模祐介）	25,026,140	AHO	ALL 残×3 船橋
ストライカーズ1945II（F5Uフライングパンケーキ）	1,466,800	山の男Y.O	2-2 経堂
メタルスラッグ2	2,625,240	借金王K	5面 船橋

チャレハイ通信

●レタス702（北海道）
★オールドゲームコーナー現在企画中です。なにかしらあると思うので立ち寄ってみてね。

●ゲームタウンABC（宮城）
★ただ今，『ワールドヒーローズ』，『龍虎の拳』，『クロスソード』などの旧作が豊富です。

●PC立川店（東京）
★『ドラゴンスピリット』（旧バージョン）入荷しました。『テトリス』対戦台も好評。

●セントラル日吉店　J&B日吉店（神奈川）
★誰かナムコ黄金期の基板売ってください。とくに『フェリオス』，『ワンダーモモ』，『ベラボーマン』，『トイポップ』。

●ゲームプラザニューヨーク（神奈川）
★『テトリス』が対戦台にて稼働中。毎週日曜日には最強トーナメント・ゲーム大会を行なっています。大会開始は12時で，当日朝9時からエントリーを受け付けています。

●ポールポジション（千葉）
★今までがんばってくれた『スーパーパンチアウト』が引退予定。これは海外版で，4周目に入ってもマッチョマンの強さがアップし

ジョイフルランドヒノーズ下井草　東京

杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックフォース2012（キース）	2′01″33	CRM(善)免停記念おめでとう今井	ALL
サイキックフォース2012（バーン）	2′09″53	NURさん退職記念おめでとう今井	ALL
サイキックフォース2012（パティ）	4′36″56	サイキッカーではないです。	ALL
レイディアント　シルバーガン（STAGE4）	24,955,570	T³-WIZ	ALL
レイディアント　シルバーガン（STAGE2）	20,828,250	T³-WIZ	ALL
ステッガー1	4,849,500	空をマラソン 夢をユニゾンしたい	ALL(連) オリバー
Gダライアス（ZONE ξ）	33,902,040	穴うめに使って下さい。	ALL(連)
ストライカーズ1945II（疾風）	2,060,800	ワカメ	2-6

プレイシティキャロット巣鴨店　東京

豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1・B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースボンバーver. B	10,530,500	チャウ	ALL残×0 隠れ×3
ストリートファイターEX2（シャドー）	3,088,600	コロちゃん SSC-VAP	ALL　連付
ストリートファイターEX2（D.ダーク）	2,816,700	ISO	ALL　連付
セガラリー2（初級）	2′40″48	MSO-10-LIE	ALL　MT PJO
デイトナUSA2（初級）	2′12″80	予選落ちと呼ばれたZBL-LEDrf	ALL　MT
デイトナUSA2（上級）	3′41″74	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)	ALL
ソウルキャリバー（ファン）	2′10″79	にべ夫	ALL　同付
ソウルキャリバー（アイヴィー）	2′09″57	もへ386	ALL　同付
ソウルキャリバー（吉光）	2′07″05	自爆師匠	ALL　同付
ソウルキャリバー（リザードマン）	2′01″92	やる気な師匠	ALL　同付

JOGO江古田店　東京

練馬区旭丘1-71-10　☎03-3954-9261

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スペースボンバーver. B	10,993,300	まえだあき♡	ALL
☆ストリートファイターZERO3（かりん）	9,999,999	デンスケ	ALL 小同時押し
★ストリートファイターEX2（ハヤテ）	3,170,900	江戸	ALL (連)
★ストリートファイターEX2（シャロン）	2,976,000	ザ☆キラートマト	ALL(連)
ストリートファイターEX2（スカロマニア）	2,611,400	えど	ALL(連)
ストリートファイターEX2（ダルシム）	2,818,900	ザ☆キラートマト	ALL(連)
★ストリートファイターIII（ショーン）	6,227,100	ぽーず	ALL(連)
★ストリートファイターIII（ダッドリー）	4,934,700	ぽーず	ALL(連)
★プリクラ大作戦（クララ）	49,147,100	LKP	ALL
★プリクラ大作戦（キララ）	46,735,600	LKR	ALL

P.C立川店　東京

立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズJET（イクシオン）	117,187,690	1千万点おち(わ)	ALL3 真のラスボスあり
★エスプレイド（相模祐介）	33,837,780	BFL氏今頃はプー太郎でありますか?	ALL　辞めた時の横領品ください
バトルガレッガ	16,027,650	4649フクダ連合 H.F	ALL　G-193 鳥270万
サイキックフォース2012（カルロ）	2′50″57	T.T	ALL
★R-TYPE	2,379,300	4649フクダ連合 EZN	2周ALL
ストライダー飛竜	312,650	BA/STA　OD Z大先生にささぐ	ALL
スプラッターハウス	448,400	サクラコ-JKR（プリシラ・$）	ALL　ボス×3 エクステンドなし

TAITO INN 町田　東京

町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（リュウ）	4,189,600	PYOPYO君	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（ソドム）	4,630,900	TERTER君	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（ケン）	6,429,700	PYOPYO君	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（ダルシム）	5,822,200	KSL-WAR君 WAVEデビュー	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（元）	4,921,700	RAY君	ALL(連)

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川

横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズJET（フェアリー）	65,293,905	IWA-退学岩堀（もうどうでもええ）	PHASE2
エスプレイド（相模祐介）	29,050,090	IWA-退学岩堀（これでええんか？）	ALL4/6 円400
ストリートファイターZERO3（かりん）	5,548,600	ニセA99	
ソウルキャリバー（タキ）	2′01″40	瀬那るみか十翠このとばみなと	4月10日
レイストーム（R-GRAY1）	15,877,350	運よこせ!KRS-TTR	ALL 5ボム55万
レイストーム（R-GRAY2）	27,904,700	KRS-EMI（ネタ切れ）	ALL ボム運並
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	545,600	error	真吾乱入 ALL
バトルガレッガ	15,748,140	ムネペタつる子（B69以上）	ALL(連)残2ミヤモト女よけ×89
テトリス　ザ・グランドマスター	11′16″88	乱入がライバル。	ALL　S9 全消し×1
電車でGO!2　3000番台	256.6km	CHN-AUG!	E×2残13 5秒　PRO　681系

セントラル日吉店　J&B日吉店　合同集計　神奈川

横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★富士山バスター（将軍）	1,645,500	格ゲーもうめーぞ こえー仲村さん	ALL(連)(必) D×6
★富士山バスター（忍者）	1,845,300	寸止めじゃねーぞ こえー仲村さん	ALL(連)(必) D×11
★富士山バスター（侍）	1,975,800	格ゲーもうめーぞ こえー仲村さん	ALL(連)(必) D×14
★レゾン	700,600	たりさん退院したぜ こえー仲村さん	ALL(連)
★モンスターレア	1,006,650	たりさん退院記念Z AC-Ristar	ALL(連) 残0
ストリートファイターZERO3（リュウ）	5,728,200	たり	ALL(連) X-ISM
ストリートファイターZERO3（豪鬼）	5,045,700	ホツノータリ	ALL(連) X-ISM
ライデンファイターズJET（グリフィン）	134,513,569	R.	ALL(連) 残0
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	3,118,800	---	ALL(連)
雷電DX（上級）	10,000,000＋α	只今リハビリ中!!	2-8で達成 (連)　2P側

ゲーム倶楽部　神奈川

鎌倉市大船1-23-28　万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイディアント　シルバーガン（STAGE 4）	25,186,530	ECM-SSI-S .I	ALL
バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	15,510,370	CHAT-ああるじーぶー	ALL
ソウルキャリバー（ヴォルド）	2′15″30	ダンナ	ALL
ファイナルファイト	4,594,000	チバレイ大好き♡	ALL ハガー
ファイナルファイト	4,369,190	ロレントで1機死ぬしいーこれまつ	ALLコーディー約50万落ち
ファイナルファイト	4,328,850	これまつ氏に捧ぐ。SMG-N.I	ALLガイ 約60万落ち
ストリートファイターIII2ndインパクト	6,400,600	リオン	ALL ユン・揚砲
究極タイガー	10,000,000＋α	ⒶⒶⒶT.Y	4-9で達成
魔界村	4,170,300	セクパロ家で全一出した。（ひかる）	永パ未使用

ゲームプラザニューヨーク　神奈川

鎌倉市大船1-22-26　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
すくすく犬福（クイズ地獄モード）	115,900	H.K	55問 96％
ストリートファイターZERO3（ガイ）	2,509,500	戦慄！邪教マンジ教の御神体	Cモード ALL
ストリートファイターZERO3（ナッシュ）	2,297,800	ブチャラティ	Cモード ALL
サイキックフォース2012（エミリオ）	4′36″42	BON	ALL
サイキックフォース2012（ガデス）	2′21″02	むつべ	ALL
サイキックフォース2012（刹那）	2′05″16	むつべ	ALL
ストライカーズ1945II（P-38ライトニング）	2,177,400	へなちょこ	2-5
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	2,818,400	へたっぴSPL	ALL
ザ・ハウス・オブ・ザ・デット	84,160	大船電刃友の会（只今会員募集中）	ALL
サムライスピリッツ	929,150	K.W	修羅ナコルル ALL

ポールポジション　千葉

千葉市中央区春日2-25-4　☎043-203-1057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★弾銃フィーバロン（Bタイプ）	5,257,698	YMN（栗亜舌打毛）	ALL残×0 Bタイプ
★テトリス　ザ・グランドマスター	11″08″76	T.J!	174,05 8点（GM）
ライデンファイターズJET（スレイブ）	142,355,644	FKD-ミクラス探し	ALL3残0
エスプレイド（相模祐介）	32,844,760	YMN（スポーツ）	ALL 残♡×5
エスプレイド（J-B5th）	27,108,600	HAL→MEI-SIN（改名）	ALL 残キ×3
ストライカーズ1945II（F5Uフライングパンケーキ）	3,160,100	2ミス　FCM	2周ALL
★モンスターランド（ゴールド集計）	8,717	TAO	ALL
のぼらんか	844,200	TBS-DX	4面
ワールドヒーローズ2（風魔）	6,671,600	DEF	風魔
GダライアスII（ω）	3,349,930	SSYファイト	ALL　残×3

Peak to Peak　五香店　千葉

松戸市定盤平5-19-1　五香駅西口ビル3F　☎047-330-6640

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO!2　3000番台（上級東海道線201系）	310.5km	LFY	ALL　20 0秒　EX1
電車でGO!2　3000番台（上級　山手線）	326.1km	LFY	ALL　21 6秒　EX4
電車でGO!2　3000番台（中級　京浜東北線）	340.3km	LFY	ALL　22 4秒　EX2
電車でGO!2　3000番台（中級　田沢湖E3系）	368.6km	URD	ALL　25 1秒　EX1
エスプレイド（J-B5th）	23,402,750	JRA	ALL ハート×2
エスプレイド（美作いろり）	27,674,030	BSN	ALL ハート×5
怒首領蜂（Cタイプ）	151,276,720	BSN	2-5 ショット強化

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉

船橋市前原西2-15-16　酒井ビル内　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガーディアンフォース	14,509,600	ZAC先生は偉大! 井上邪美♡弱えい!	ALL オレ×6
ライデンファイターズJET（スレイブ）	121,491,942	TON	PHASE2
Gダライアス（ο）	50,144,330	松山　祐一	ALL
ストリートファイターEX2（ガルダ）	2,844,600	ペニ夫（ドクペ服用）	ALL
ストリートファイターEX2（シャロン）	2,637,800	女キャラはどうでもいい人　ペニ夫	ALL
★ストライカーズ1945II（F5Uフライングパンケーキ）	3,237,200	ZFC-WFB-FCM（ペギー）	ALL ノーミス
ストリートファイターZERO3（キャミィ）	2,547,100	女キャラマニア	ALL
ストリートファイターZERO3（ユーリ）	1,406,900	超マジメ	ALL
ストリートファイターZERO3（カリン）	7,550,000	うちきれ	ALL
ストリートファイターZERO3（バルログ）	3,308,000	やめろ!	ALL

八千代プレイランドカーニバル　千葉

八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	708,900	八千代台のK・H＝堀田和也	ALL
ストリートファイターZERO3（キャミィ）	3,672,600	F$T	ALL
ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	3,305,300	Yui	ALL
ストリートファイターEX2（七瀬）	1,406,300	Yui	ALL
ライデンファイターズJET（フェアリー）	15,378,283	Yui	Lv20 (連)(り)
ライデンファイターズJET（イージスIV）	12,672,506	Yui	Lv10 (連)(り)
ライデンファイターズJET（ビーストウィング）	10,277,146	Yui	Lv10 (連)(り)
ライデンファイターズJET（ライデンMK-IIベータ）	7,371,240	Yui	Lv10 (連)(り)

ゲームコーナーヤングパレス　千葉

鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（リザードマン）	1′58″91	HARD-TORA	ALL
ソウルキャリバー（マキシ）	1′47″19	HARD-TORA	ALL
ソウルキャリバー（タキ）	1′55″69	HARD-TORA	ALL
ストリートファイターZERO3（キャミィ）	7,093,800	AES-バティー西	ALL
ストリートファイターZERO3（ローズ）	6,528,100	AES-NAD 等身大○○タオル！	ALL
ストリートファイターZERO3（ガイ）	6,530,700	AES-茶柱	ALL
ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	6,159,600	FERC?-七五三	ALL
バトルガレッガ	10,604,310	AES-バティー西	ALL ガイン
ストリートファイターEX2（バハログ）	2,391,000	HARD-TORA	ALL
弾銃フィーバロン（B-TYPE）	3,957,825	AES-NAD 等身大○○人形求む	ALL　連付

GAME INN SAM　蕨店　埼玉

蕨市塚越1-2-5　2F　☎048-444-9025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Cタイプ）	681,862,310	遊風稜SWY	2周ALL 5000万落
ブレイジングスター（DINO135）	67,470,040	SGL-SAKI（ABC）	(連)ALL
レイディアント　シルバーガン	23,475,060	ISO	70万落ち
★ライデンファイターズJET（イクシオン）	151,270,178	REF	(連)ALL3 残0、B2
★ストライカーズ1945II（キ84疾風）	3,253,600	DAB.S	(連)2周ALL 残3、B5
テトリス　ザ・グランドマスター	12′08″86	DAB.S	ALL、GM
R-TYPE	2,350,600	ⒶⒶⒶT.Y（4プレイで更新）	(連)2周ALL 8面3速

ます。引退前にぜひチャレンジしてください。

●アイリン夢空間（岐阜）

★『ソウルキャリバー』（ソフィー・ディア）／1'14''57／☆CAT'S-とき坊／ALL★『ソウルキャリバー』（タキ）／1'40''52／G.CRUSHUCYA／ALL★レーシングジャムチャプターII（上級）／1'45'839／☆CAT'S-チョビ★『ストリートファイターEX2』（ザンギエフ）／2,701,700／G.CRUSHU-ブロン／ALL

●PC納屋橋店（愛知）

★『キカイオー』シングル台で稼働中です。じっくりストーリーを楽しみたい人はどうぞ。

●プレイシティチャレンジャー（大阪）

★コミュニケーション・ノート設置中。

●ミッキー2（大阪）

★『ナイスト』がかなり元気です。『ナイスト』ファンは，ぜひぜひお越しください。

●アミューズメントスクエアWING（和歌山）

★OLDGAMEコーナーに『レイフォース』，『ハチャメチャファイター』入荷。シューティングが多い店なので好きな人はぜひ来てね。

●モンキーハウス本館（福岡）

★『ソウルキャリバー』（ナイトメア）／1'36''04／G.M.C.機会T.H／ALL

プレイスポット　ビッグワン　埼玉
越谷市南越谷1-19-6　☎0489-87-3226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	16,891,140	ZBL-NAI	ALL5面1 153万
Gダライアス (μ)	36,001,640	K・I	ALL
レイディアント　シルバーガン (STAGE 4)	21,992,180	とぅてぇレバー	ALL 5A944万

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー (キリク)	2′55″47	KFC	ALL
ライデンファイターズJET (フェアリー)	109,433,745	Toroko -くろだみき♡	ALL(連)
レイディアント　シルバーガン (STAGE 2)	18,896,490	つかれましたわ! すみれ♡ONKEL	ALL　残0 150万落ち
レイディアント　シルバーガン (STAGE 4)	20,864,380	駄目ね、おんける君 かえで♡ONKEL	ALL　残1 450万落ち
レイディアント　シルバーガン (STAGE 4)	18,386,990	IRD-KNM	ALL
☆ストリートファイターZERO3 (かりん)	9,999,999	パイパン投げ強スギ アカサラ	ALL 小PK
ブレイジングスター	65,579,710	SNT(新)	ALL(連) ウィンディナ
Gダライアス (ξ)	33,967,330	すげー寝い (誤字師匠)	ALL(連)
Gダライアス (ο)	53,604,810	IRD-ZKR	ALL(連)

セイタイトー・サンヒルバージョン　栃木
塩谷郡高根沢町光陽台1-1-1　☎028-675-7595

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ランドメーカー	31,423,010	KIT	ALL
ランドメーカー (アナザーワールド)	31,200,310	YAS	ALL
究極タイガー	10,000,000＋α	川浜一のワル	4-10エリア948 残×5
きらめきスターロード	ファンの数51,100人	ハローグラムちゃん	ALL
★GダライアスVer2 (ο)	56,938,910	斉藤　裕紀	(連)ALL 残×2
Gダライアス (μ)	31,944,020	クリアしただけ君 Ver.1	(連)ALL
Gダライアス (ν)	34,011,880	クリアしただけ君 Ver.1	(連)ALL
Gダライアス (ο)	51,050,840	CKD-ひろりん(カ)(ス)	究極のカススコアですぅ
ストリートファイターZERO3 (ガイ)	2,351,400	ITOI	ALL
エレベーターアクションリターンズ	529,200	SSK-MISSILE	ALL てきとー

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎027-325-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイディアント　シルバーガン (STAGE 4)	24,720,910	ECM-SSI-S .I	ALL(連)
★サンダードラゴン2	6,063,100	720205-田村 26才　♂　独身	ALL(連) 2P側
☆ストリートファイターZERO3 (かりん)	9,999,999＋α	放課後穴うめクラブ とのまくん	ALL P＋K有
ストリートファイターZERO3 (R.ミカ)	5,183,000	やっぱり明日香ちゃん♡byとのまくん	ALL(連) X
ストリートファイターZERO3 (ダルシム)	4,206,200	魔B党一おしょう	ALL　Z
ストリートファイターZERO3 (ソドム)	4,095,600	ちょどむ♡	ALL　X
ストリートファイターZERO3 (アドン)	4,011,900	CR 大工の源さん!	ALL　X
ストリートファイターZERO3 (元)	3,913,900	がんばれ 大工の元さん!	ALL　X
ストリートファイターZERO3 (リュウ)	350,400	おリュウ	2人目死亡
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	568,600	むにゅっ♡	ALL　裏社 アン・マチュ

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎027-323-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー (ヴォルド)	2′07″84	MO?	ALL
ソウルキャリバー (ミツルギ)	1′56″72	T.N	ALL
☆ストリートファイターZERO3 (かりん)	9,999,999＋α	JGA-(ち)ELE	ALL P＋K有り
ストリートファイターZERO3 (さくら)	6,885,300	JGA-ANB(ち)	ALL X
ストリートファイターZERO3 (ロレント)	5,726,800	魔B党一おしょう	ALL Z
ストリートファイターZERO3 (ベガ)	3,373,000	2本負け 次いこ！次！	ALL X
ストリートファイターZERO3 (サガット)	3,516,500	次です！	ALL X
ストリートファイターZERO3 (バルログ)	3,302,000	ただのゴリ押し♡	ALL X
ストリートファイターZERO3 (E.本田)	2,776,700	FAG	ALL　X ノーミス
ライデンファイターズJET	85,918,026	H.H	ALL2 SLAVE

電脳空間　遊ing　山梨
甲府市中央1-4-10　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス　ザ・グランドマスター	11′21″23	IWT-ANP(ぴ)	GM　ALL
対戦とっかえ玉 (ひろしひとみ)	5,064,800	YSK!	ALL　23 連鎖79コ
鉄拳3 (ポール)	50″78	104君	ALL
☆ストリートファイターZERO3 (かりん)	9,999,999＋α	意味無君	ALL 小モード
ストリートファイターZERO3 (バルログ)	7,877,400	意味無君	ALL 小モード
ストリートファイターZERO3 (キャミィ)	2,124,100	B.P	ベガ負

ゲームコンドルPARTⅡ　静岡
静岡市鷹匠3丁目1-13　スカイコーポ1F　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダークロス	10,000,000＋α	SDD-XPD-A PEX(お)	9周目3目にて達成
バツグン	12,905,500	SDD-ASD ザバ夫	ALL B-TYPE
アームドポリスバトライダー Bver	7,450,170	ヴラッドファルコン GEN	ショーティー ALL
R-TYPEⅡ	694,900	バーバーモジャ	2周目2面 5機設定
ストリートファイターZERO3 (ケン)	3,833,000	NIJ-RMO	1cALL
アンドロデュノス	732,470	イイかコレ　KP	6面ボス
蒼穹紅蓮隊	29,914,102	あと100万! ORI-AKA	ALL　鵬号 B×2
怒首領蜂 (Cタイプ)	207,781,520	モモコお池にハマる 黄金バット	2-6 C-S強化

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2 (ブランカ)	2,881,500	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX2 (ガルダ)	3,339,600	G・CRUSH-CYA	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX2 (カイリ)	3,007,000	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX2 (C.ジャック)	2,965,100	☆CAT'S-(石)	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX2 (スカロマニア)	2,786,400	G・CRUSH-ブロン	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX2 (ダルシム)	2,917,900	G・CRUSH-ブロン	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX2 (ガイル)	3,030,200	G・CRUSH-CYA	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX2 (ほくと)	2,801,100	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX2 (チュン・リー)	3,001,300	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX2 (ケン)	3,181,500	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(連)(同)

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1-43　第1ビル1F　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	477,400	S.F（スーパーファミコン）	1cALL テリー、庵、ラッキー
ストリートファイターZERO3 (豪鬼)	2,948,900	K.M(武)	1cALL
ストリートファイターZERO3 (カリン)	4,161,300	ATU（ウソクサ）	1cALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (中国チーム)	624,300	ATU	1cALL
ソウルキャリバー (ミツルギ)	2′19″85	MAS	1cALL
ソウルキャリバー (吉光)	3′16″58	ハメ店員MACKY	1cALL
ソウルキャリバー (ナイトメア)	2′48″67	HIR	1cALL
ソウルキャリバー (ヴォルド)	2′53″02	URU	1cALL
エスプレイド	16,779,580	A.S	1cALL
怒首領蜂 (Cタイプ)	213,212,580	KST-HRN-様	2-7

Y.Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	398,600	TAK	山　マヒ
マーヴルVSカプコン	2,192,000	TAK	春麗＆モリガン
ストリートファイターZERO3 (豪鬼)	4,347,800	GZM	ALL

ゲームプラザイエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3 (さくら)	4,325,800	TMC(と)	ALL Xism
テクノドライブ (総合評価)	162.0%	BTO	
テクノドライブ (イベントモード)	2,489	H.I	
パニックパーク (パニックキング)	370	TMR	バッファローパニック

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー (ミツルギ)	1′49″15	SOLID-AMC	ALL
ビートマニア2ndMIX	421,077	SOLID-AMC	ALL ノーマル
ビートマニア2ndMIX	953-146-0-2	ねこのこふんぢゃった。ぶにゃぶにゃ	ALL　EX VOCAL
★ガンバレット ((連)付　初級)	237,416	たら。	ALL (B)ダブル
タイムクライシスII	1,371,020	モ3400系	ALL
テトリスプラスII (パズルモード)	1,840,700	時間つぶしー 如月浪人-RIN	ALL NewVer
極上パロディウス (こいつ)	3,026,700	肉球先生(偽)	SPステージ (連)付
アストラスーパースターズ (ステラ)	56,998,500	ASG- 如月浪人-RIN	ALL (P)×13
アストラスーパースターズ (ココ)	54,764,200	ASG- 如月浪人-RIN	ALL (P)×10
アストラスーパースターズ (ルージュ)	32,336,500	ASG- 如月浪人-RIN	ALL (P)×1

GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通下売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス　ザ・グランドマスター	11′15″68	あと1分15秒69	ALL GM
ライデンファイターズJET	141,115,564	話にもならんXRX ーいしはらくん	ALL (連)
ライデンファイターズJET	121,778,052	RISE会長	ALL (連)
ライデンファイターズJET	119,841,912	穴埋め～ん(蝉)	ALL (連)
☆ストリートファイターZERO3 (かりん)	9,999,999＋α	カンストマシ～ン 復活？	ALL(連)隠しモード使用
ストリートファイターZERO3 (元)	2,847,100	おれのじいちゃんは 弱かった	ALLノーマルモード
ストリートファイターEX2 (リュウ)	2,503,500	IDU	ALL (連)
ストリートファイターEX2 (ケン)	2,426,300	IDU	ALL (連)

GAME'S WiLL　京都
京都府左京区一乗高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス　ザ・グランドマスター	11′23″55	URU（仮名）	ALL GM
Pop'n music	300,000	Eiju-Gecil	ALL
☆ストリートファイターZERO3 (かりん)	9,999,999	L2A-派遣社員	ALL (連) 小モード
ストリートファイターZERO3 (さくら)	7,004,400	DIL(乗)	ALL (連) 通常モード
上海・真的武勇 (対戦上海)	122,500	L2A-大明神 アシスト　WZH	ALL
ライデンファイターズJET (スレイブ)	146,173,496	XRX-いしはらくん	ALL (連)
ソウルキャリバー (吉光)	2′01″42	L2A-拓	ALL
レイディアント　シルバーガン (STAGE2)	19,795,040	L2A-派遣社員	ALL (連)
★ストリートファイターⅢ　2ndインパクト (イブキ)	9,643,600	L2A-GYO	ALL (連)
★G-ダライアス (μゾーン)	36,180,700	さくらのLDBOX だれか僕に譲って！	ALL (連)

GAME'S MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎077-444-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3 (さくら)	7,086,700	Y.O	ALL (連)
ストリートファイターZERO3 (アドン)	4,660,000	Y.O	ALL (連)
ストリートファイターZERO3 (ケン)	5,894,700	赤い彗星	ALL (連)
ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	5,283,300	剣聖のお茶くみ ANCHAN	ALL (連)
ライデンファイターズJET	123,373,537	G S K	ALL (連) MK-II
ライデンファイターズJET	116,498,262	G S K	ALL (連) ジャッジ
ライデンファイターズ2	108,279,600	G S K	ALL (連) デスヘッダー
ライデンファイターズ2	108,661,020	G S K	ALL (連) グリフィン
★テラフォース	2,000,200	テラフォース友の会との仕様-(T)	ALL (連)

ミッキー2　大阪
大阪市浪速区恵美須東1-17-14　☎06-643-6145

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	18,189,870	SYG- PHANTOM	ラスボス　ガイン 鳥312万
バトルガレッガ	15,489,700	SYG-GBS	ALLGH2 20万おち　ボーンナム
ティンクルスタースプライツ	2,481,535	岡山から遠征！！ R/R-LON	ALL　残0 メヴィウス
サイヴァーン (3号機)	27,506,050	CFK-TTT	2-5 10万おち
エスプレイド (相模祐介)	28,726,910	SYG-D.T やっぱりおもんない	ALL 残3
ナイトストライカー (Sゾーン)	92,292,210	SYG-PHA	ALL PB×6
ライデンファイターズJET (スレイブ)	104,022,496	SYG-GBS	PHASE2 400万おち
ビートマニア　3rdMIX (エキスパート)	1221-28-1-11	SYG- T'cube	ALL TECHNO
ナイトストライカー (Qゾーン)	89,001,700	超甘スコア！SYG -PHANTOM	ALL PB×6
ソウルキャリバー (ジークフリード)	2′50″74	SYG-CFK- OUK (推)(欽)(さ)ALL	

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-9-3　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO！2 3000番台 (485系)	314.6km	FEV-EX. (た)	ALLプロモード
電車でGO！2 3000番台 (221系)	273.5km	FEV-EX. (た)	ALL
★ストリートファイターEX2 (ガルダ)	3,361,600	DGD RETURNS	ALL(連)
ストリートファイターEX2 (D.ダーク)	3,052,900	STM-TTR	ALL(連)
ストリートファイターEX2 (ガイル)	2,995,400	Sガイルマスター	ALL(連)
★ファイティング武術2nd！	1′43″78	スカルエンブレムー WILLARD	ALL
★レイストーム (R-GRAY2)	29,223,600	HYAKU- TTJ会長	ALL
★ウォーザード (ムクロ)	4,592,100	あぁ忍者でよかった ICBM-OGA	ALL(連)
★ガンバード (バルナス)	2,291,000	J,G,K-ALL (副)	ALL(連)
★チャリオット	4,851,400	PPR-KTL- IZK（BPM）	ALL(連)

チャレンジャーガムガム店　大阪
吹田市岸部南1丁目24-9　☎06-317-0433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★弾銃フィーバロン (タイムアタック)	1,864,083	小泉今日子	ALL C-TYPE
テトリス　ザ・グランドマスター	12′32″00	ますじよゆう　ぷう	ALL GM
★ソウルキャリバー (ミツルギ)	1′19″82	Aに負けた男	ALL
★ソウルキャリバー (アイヴィー)	1′35″54	タイムが縮めば 寿命も縮まる	ALL
ソウルキャリバー (ナイトメア)	2′20″55	麻原認定委員会	ALL
ライデンファイターズJET (J.スレイブ)	150,044,802	すぐやめそう…(奈)	ALL3残0 500万ロス
ストリートファイターZERO3 (ケン)	3,668,000	GON	ALL
ストリートファイターZERO3 (豪鬼)	3,374,400	A.D	ALL
ストリートファイターEX2 (リュウ)	2,817,500	りゅうくん	ALL(連)
ストリートファイターEX2 (ガイル)	2,725,300	まがるくん♨	ALL(連) 一生ガイル

チャンジャー関大前店　大阪

吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO！2 3000番台（奥羽本線701系）	273.5km	関大前名物 電車おぢさん	PRO98点 163秒Ⓔ5
電車でGO！2 3000番台（田沢湖線701系）	222.6km	関大前名物 電車おぢさん	プロ98点1 15秒Ⓔ2
電車でGO！2 3000番台（東海道221系）	270.5km	FEV-EX.(た)	99点156 秒Ⓔ2回
電車でGO！2 3000番台（東海道223系）	323.5km	FEV-EX.(た)	98点210 秒Ⓔ3回
電車でGO！2 3000番台（ほくほく485系）	304.6km	FEV-EX.(た)	プロ100点 183秒
★超綱戦紀キカイオー（ディアナ17）	2,980,600	GGG隊員D.F	ALLヒーロ ーCモード
ビーストバスターズ2	1,460,130	まJU（いらいらする人）	最終面4ボス B1発で楽勝
ライデンファイターズJET（SLAVE）	120,251,554	あいえいち(改)	ALL3 ミクラス-1
ストリートファイターZERO3（かりん）	5,337,900	PON	ALL

タウンスポットプレイランド　大阪

茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（ブランカ）	2,876,700	MIZ神-ZZ(か)	ALL (連)
★ヴァンパイアハンター（ザベル）	2,809,100	ペコ①	ALL (連)
★ヴァンパイアハンター（サスカッチ）	2,253,400	ペコ①	ALL (連)
★ザ・キングオブファイターズ'98（社、アテナ、京）	770,400	B.K Sth	ALL 3ミス
ブラッディロア2（バクリュウ）	2′34″96	愚地独歩	ALL
ソウルキャリバー（ミツルギ）	1′34″40	香月㋥㋝	ALL
超綱戦紀キカイオー（ストーリー）	1,152,500	えじま	ALL キカイオー
超綱戦紀キカイオー（ヒーローチャレンジ）	2,258,300	ステッガー2号	ALL ワイズダック
サイキックフォース2012（玄信）	2′59″61	ITK＝カンタロー	ALL
ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	5,257,500	赤の衝撃[死]	ALL（X）

プレイシティチャレンジャー　大阪

大阪府守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	4,046,900	赤ドラ[死]	XISm
ストリートファイターZERO3（ダルシム）	3,329,400	FUJ(い)	XISM
ストリートファイターZERO3（キャミィ）	2,530,900	Air-Bug	ZISM
ストリートファイターZERO3（ケン）	3,175,200	GON	ZISM
ストリートファイターZERO3（ブランカ）	2,785,800	GON	XISM
ライデンファイターズJET（ミクラス）	68,384,036	Air-Bug	ノーマル PH-2
ライデンファイターズJET（Jスピア）	66,148,668	G T W	ノーマル Lv45
ライデンファイターズJET（フェアリー）	37,368,658	D.S	ノーマル 5面
ストリートファイターEX2（リュウ）	2,685,700	FUJ	ALL (乱)×2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	434,300	FOX	マリー,バイス, マイ　ALL

TiLT堺東　大阪

堺市中瓦町2-3-12　☎0722-24-6808

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'98	417,600	ELT	ALL 怒チーム
電車でGO！2 高速編3000番台	360.6km	KSO-SAKI	ALL E3系
ランドメーカー	49,062,280	ガルヴァ	ALL　裏面 ガイラ使用
サイキックフォース2012（刹那）	4′41″17	スプリント	ALL
サイキックフォース2012（エミリオ）	5′58″17	せぴあ	ALL
サイキックフォース2012（バーン）	6′34″42	ひろ	ALL
サイキックフォース2012（キース）	6′54″47	ひろ	ALL
ストリートファイターIII　2nd インパクト	4,806,500	ライゾウ	ALL 豪鬼
ストリートファイターIII　2nd インパクト	4,803,700	ELT	ALL リュウ
ブレイカーズ（タオロン）	17,239,000	ライル	ALL

アミューズメントスクエア　WING　和歌山

和歌山市島崎町3-1　ローソン島崎町店2F　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（かりん）	7,959,500	赤いきつね	ALL（小P＋小K）
ストリートファイターZERO3（サガット）	2,089,300	うしっさん	ALL Z-ISM
エスプレイド（相模祐介）	32,902,090	ARL.S	ALL ライフ4/6
超綱戦紀キカイオー（ディクセン／ハルマ）	644,100	ギャルゲーめっさつ	ALL　スト ーリーモード
超綱戦紀キカイオー（ツインザム／空）	544,900	今月大かつやくして いるように見えるけ	ALL　スト ーリーモード
超綱戦紀キカイオー（ツインザム／空）	2,158,000	ど、単にシューティ ングのスコアが出な	ALL　ヒー ローモード
超綱戦紀キカイオー（ボロン）	521,400	い（＋やるもんない ）だけでヒマをもて	ALL　スト ーリーモード
超綱戦紀キカイオー（ボロン）	1,924,300	あましつつビンボー にあえいでいる時キ	ALL　ヒー ローモード
超綱戦紀キカイオー（ディアナ17）	608,300	カイオー入荷。つい やりすぎうしっさん	ALL　スト ーリーモード

ゲームハウスJOY&ゲームスペース姫路店　兵庫

神戸市東灘区岡本2-11-21　☎078-453-4985

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′49″61	AIR	ALL
ソウルキャリバー（キリク）	3′27″13	TTT	ALL
ソウルキャリバー（リザードマン）	3′27″79	YUJ	ALL
ソウルキャリバー（ヨシミツ）	3′52″82	BCK	ALL
ソウルキャリバー（ナイトメア）	4′02″88	KAZ	ALL
ソウルキャリバー（ヴォルド）	4′21″65	M.I	ALL
ソウルキャリバー（アイヴィー）	4′35″26	M.I	ALL
ソウルキャリバー（アスタロス）	4′58″53	CHE	ALL
ライデンファイターズ JET（スレイブ）	138,066,712	へーさんありがとう (犯)(兄)	ALL3　(連) 入荷おそいよ
グラディウス4	発売楽しみ	(犯)一同	天罰復活か？

ゲームセンターピノキオ　兵庫

明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（リュウ）	2,628,700	BBC	ALL
ストリートファイターEX2（ガイル）	2,293,400	ぼくだ（収穫だけない旅行中）	ALL
ストリートファイターEX2（ケン）	2,069,100	必殺技は、目つぶし流星野郎シルバー	ALL
☆ストリートファイターZERO3（かりん）	9,999,999	MLR（ろりぼん）	ALL 小P＋小K
ストリートファイターZERO3（豪鬼）	3,345,100	からかうのは、やめて流星野郎シルバー	ALL
弾銃フィーバロン（B-TYPE）	1,062,370	たけなか（校長室行き）	ALLタイム アタック
ソウルキャリバー（吉光）	2′12″62	何があったのかよく覚えていません	ALL　同付
ソウルキャリバー（ファン）	2′20″63	10月4日が近いのに何やってるんだか	ALL　同付
ソウルキャリバー（リザードマン）	2′21″48	自称富田整体師（洗脳大好きっ子）	ALL　同付
上海真的武勇（対戦上海）	125,800	H.M（謎のスコアにがっかり）	ALL

扇ケ丘レジャーセンター　石川

石川郡野々市町高橋町86-2　☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アストラスーパースターズ（ステラ）	73,607,400	すさまじぃーrかもね	ALL
レイディアント　シルバーガン（STAGE2）	20,042,460	Noble-きつね	ALL
ストリートファイターEX2（七瀬）	2,763,200	シャドウ君のおかげ RIN	ALL
ストリートファイターZERO3（春麗）	8,031,200	すさまじいーrかもね	ALL
ストリートファイターZERO3（ブランカ）	6,830,600	すさまじいーrかもね	ALL
ストリートファイターZERO3（バーディー）	6,727,100	すさまじいーrかもね	ALL
ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	6,417,600	すさまじいーrかもね	ALL
ストリートファイターZERO3（かりん）	6,391,400	ちゃいな棒	ALL

ゲームセンター　パスカル　大福店　岡山

岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア2ndMIX	1092-12-0-5	はっぱ？	EX VOC3 AL
ライデンファイターズJET	104,975,007	ZZZ七首	PH-2まで スレイブ
ストリートファイターZERO3（R. ミカ）	8,113,700	マルチもえい	ALL　X -izm中モード
ストリートファイターZERO3（R. ミカ）	7,162,900	さくらもえい	ALL　X -izm中モード
ストリートファイターZERO3（ソドム）	5,477,200	APL	ALL　X -izm中モード
☆ストリートファイターZERO3（かりん）	9,999,999	ZZZ七首	ALL　X -izm中モード
ランドメーカー	48,502,700	ダーツ	ALLランジ ュ裏面
ランドメーカー	26,542,260	みしゃくじ	ALL桜＝子

イーストランドファミリーガーデン　岡山

津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超綱戦紀キカイオー（ディクセン）	773,300	Fマスオ（ナカト）	ALL ストーリー
超綱戦紀キカイオー（ディアナ17）	528,800	ZAP	ALL ストーリー
超綱戦紀キカイオー（ポリンちゃん）	499,300	KAG三厳	ALL ストーリー
超綱戦紀キカイオー（ポリンちゃん）	2,189,700	KAG三厳	町内最強 ヒーローチャ
ソウルキャリバー（アスタロス）	1′32″82	K.S	ALL
ストリートファイターZERO3（春麗）	5,071,200	KAG三厳 チャイナ星人♡	ALL X コマンドなし
ザ・キングオブファイターズ'98	421,400	KUN	ALL タクマ裏ユリ裏京
サイキックフォース2012（ゲイツ）	3′31″27	FRO-HRMIT	ALL もうないよ～
ゲーム天国（セリア）	7,432,120	RSR-DAM	タイムアタッ ク
サムライスピリッツ	836,770	KOU-半蔵まん～	ALL 半蔵

オキモト　広島

広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（ガイ）	5,912,900	玉	ALL
ストリートファイターZERO3（ロレント）	4,090,800	玉	ALL
ストリートファイターZERO3（リュウ）	3,305,700	玉の井	ALL
ストリートファイターZERO3（ゴウキ）	3,138,900	玉	ALL
ストリートファイターZERO3（ナッシュ）	2,148,700	修	ALL
ストリートファイターZERO3（バーディ）	1,894,800	RF	ALL
ストリートファイターZERO3（アドン）	2,113,300	R修	ALL
サラマンダ2	830,400	AH02	2の4
ワードナの森	1,675,490	TAC	ALL
ロジックプロ2	85,405	KIM	ファイナルス テージ

アミューズメントZiZZ大竹駅前店　広島

大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（ナイトメア）	2′40″25	EVL	ALL
ソウルキャリバー（リザードマン）	2′17″07	ISO	ALL
ソウルキャリバー（ジークフリート）	3′11″27	EVL	ALL
魚ポコ	5,356,300	Y.O	ALL

モンキーハウス本館　福岡

福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ガンフロンティア	2,147,090	機械DUE(ぼ)	ALL (連)
ストリートファイターEX2（ダルシム）	2,831,200	HIE	ALL (連)
ストリートファイターEX2（カイリ）	2,854,300	HIE	ALL (連)
ストリートファイターEX2（マカロマニア）	2,677,600	HIE	ALL (連)
ストリートファイターEX2（リュウ）	2,883,800	TTM	ALL (連)
ストリートファイターEX2（D.ダーク）	3,113,400	HID	ALL (連)
★ソウルキャリバー（シャンファ）	1′31″72	HIE	ALL
☆ストリートファイターZERO3（かりん）	9,999,999	機械J.O(ぼ)　株が上がったかなぁ？	ALL　(連)(同) 小P＋小K
ストリートファイターZERO3（ダルシム）	4,857,300	機械J.O(ぼ)もっとがんばろうかなぁ？	ALL　(連)(同) 中P＋中K
ストリートファイターZERO3（サガット）	3,011,300	機械J.O(ぼ)　みんないいやつだった。	ALL　(連)(同) コマンドなし

モンキーハウス本館　福岡

福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（マキシ）	1′30″17	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL(同)
ソウルキャリバー（ジークフリート）	1′44″14	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL(同)
ソウルキャリバー（リザードマン）	1′43″20	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL(同)
ソウルキャリバー（ナイトメア）	1′36″04	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL(同)
ソウルキャリバー（タキ）	1′42″97	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL(同)
ソウルキャリバー（キソク）	1′37″65	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL(同)
ソウルキャリバー（吉光）	1′27″89	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL(同)
ソウルキャリバー（ファン）	1′30″90	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL(同)
ソウルキャリバー（アスタロス）	1′11″84	G.M.C.機械T・H(ぼ)	ALL(同)

サブカルチュア　福岡

筑紫野市二日市北1-2-3　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超鋼戦紀キカイオー（ポリン）	1,026,600	(局)長	ALL ストーリー
超鋼戦紀キカイオー（パルシオン）	1,123,700	(局)長	ALL ストーリー
ストリートファイターZERO3（ローズ）	6,753,200	(局)長	ALL
ソウルキャリバー（マキシ）	1′36″05	ゼルナム族1号	ALL
ライデンファイターズJET（イクシオン）	91,827,152	出雲良子の許嫁	1c フェイズ2
ストリートファイターEX2（シャドウ）	2,678,400	(局)長	ALL
ストリートファイターEX2（シャロン）	2,572,800	(局)長	ALL

青木玩具店　長崎

島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'98	385,400	ABE氏	ALL
ザ・キングオブファイターズ'98	436,000	BSJ氏	ALL
ザ・キングオブファイターズ'98	333,800	S.K氏	ALL
リアルバウト餓狼伝説2	1,193,800	T.G氏	クラウザー ALL
リアルバウト餓狼伝説2	1,200,600	近々来店します VIC	ギース ALL
幕末浪漫～月華の剣士	1,257,000	H.M氏	ALL
ブレイカーズリベンジ	1,443,700	M.M氏	ALL
ストリートファイターZERO3（ケン）	2,243,600	プラモに夢中！！ C-BOLTVIC	ALL
ストリートファイターZERO3（リュウ）	2,368,800	稼げない C-BOLTVIC	ALL
ストリートファイターZERO3（豪鬼）	1,954,600	情報不足。でも腕も ダメ　最悪だ	ALL

ゲームプラザショールーム　熊本

熊本市黒髪5丁目4-62（2F）　☎096-343-9831

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズJET（スレイブ）	127,541,765	YST-キャノンすみれ	ALL　(連) 落ちすぎ♡
ライデンファイターズJET（フェアリー）	81,709,364	キャノンMO.	PHASE2 (連)
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′37″57	YST-キャノンきみえ♡	ALL
ソウルキャリバー（リザードマン）	2′18″08	YキャノンTETSU	ALL
ソウルキャリバー（シャンファ）	2′35″28	(鉄)キャノン	ALL
ストリートファイターEX2（ガルダ）	2,620,600	AV3本レンタルで もう1本無料	ALL乱×2 1階ビデオ屋
☆ストリートファイターZERO3（かりん）	9,999,999	タンスにゴンゴン イザムンムン	ALL　衣服 のにおいが？
ライデンファイターズ2（チェイサー）	108,387,850	5面超手抜き ATS-LKC	ALL(連)なし 1P側

アーケード・ゲーム『オラタン』奮戦記

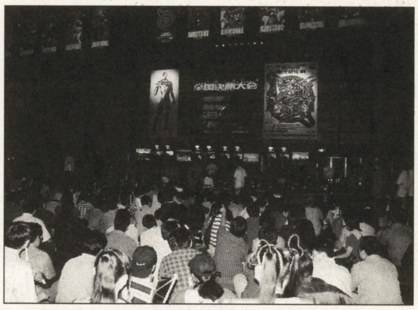
『電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラム』全国大会'98レポート

Reported by ALD

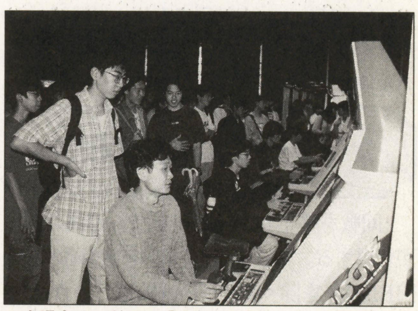
去る9月27日，「電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム　全国大会'98夏期特別戦闘指令電弐號作戦（デンニゴウサクセン）」（主催セガ・エンタープライゼス，協賛サントリーフーズ）の決勝大会が東京・大田区産業プラザPIOで開催された。7月中旬から全国各地で予選がスタートしたこの大会は，オラタン・ファンにとってこの夏最大のイベント。朝からの雨にもかかわらず，当日は多くのギャラリーが詰めかけ，高度な技の応酬に盛んに声援を送っていた。

『オラタン』がリリースされてほぼ半年。はじめての全国大会の開催である。その分注目も高く，全国各地の予選参加者は延べで5万人を超えたという。この日の決勝大会に出場するためには，店舗予選，エリア大会と勝ち抜く必要があり，生半可な腕では到底たどり着くことはできない。今までこのページで紹介してきた大阪の『アビオン』勢や東京の「西スポ」勢をはじめ，全国の凄腕たちが一堂に会し，まさに全国No.1を決めるにふさわしい舞台となった。

▲開場前には長蛇の列。『オラタン』の人気がうかがえる



▲ギャラリーで超満員の会場内。熱気でムンムン



▲会場内の一角には『オラタン』のフリープレイコーナーも

グッズやゲームコーナーなど盛りだくさんの会場

巨大なホール状の会場は照明が落としてあり，ほの明るい程度。正面のステージ上に大型のライブモニタを挟んで4セット8台のDX筐体が設置されていた。ステージの反対側は広いスペースのサービスコーナー。『オラタン』のフリープレイ用のVC筐体4セットをはじめ，この日だけのバーチャロン特性フレームのプリクラ，オラタンTシャツなど，グッズ満載のUFOキャッチャーなどが設置されていた。『スパイクアウト』などリリース直後の最新ゲームもあり，大会と同じくらい（それ以上か？）の盛り上がりを見せていた。

とくに人気だったのが『バーチャロン』のグッズ販売コーナー。トレーナーやタオル，ポスターにマグカップ，携帯電話用ストラップと品揃えも豊富。開場とともにこのコーナーへ走った人も多かった。もちろんペプシコーラのフリードリンクコーナーも存在。熱戦の続く会場での冷たいドリンクサービスはありがたく，ここも人気を集めていた。

▲優勝したEKD氏。巨大トロフィー，特製ジャンパー，ペプシコーラ1年分が贈られた

そして開幕。全国400店舗で開催された店舗予選とエリア大会を勝ち抜いた63人に特別召集として前回のファイナルミッションの上位3人（『SHC』，『学生ドルカス』，『EKD』）を加えた66人が入場し，亙重郎氏の開会宣言とともに戦いの幕が切って落とされた。

機体の性能差はやはり大きい

特別召集の3人は，シード選手として3回戦から登場。1回戦は残り63人が四つのブロックにわかれてはじまった。厳しい予選を勝ち抜いてきた猛者たちだけに闘いもシビア。どの機体も動きが正確で素早く，スペシネフの右ターボ鎌やエンジェランの双龍など，一般に避けにくいとされる攻撃が厳しいタイミングで出されているにもかかわらず，それをしっかりと回避し，つぎの行動に移っていた。

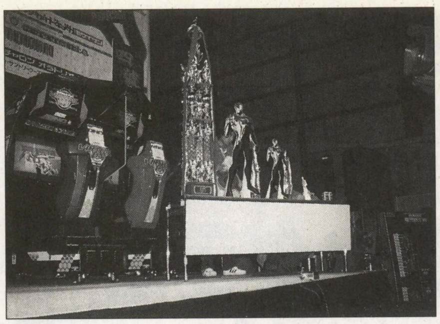
前半戦で活躍したのは，「その名はスギハラ」（君？）。最年少，弱冠11歳のスペシネフ乗りである。関西地区代表で，「アビオン」の大会でもその姿を見かける。1回戦「B.K.F」，2回戦「山川栞」，3回戦「石田俊介」と関東地区の名だたるプレイヤーを倒し，4回戦まで進出した。

一般に「弱キャラ」と言われるアファームドSを繰って3回戦まで進出した北九州・福岡・長崎代表の「D.E.Mの人間国宝ヤンバルクイナ」も会場を湧かせた。全国大会に進出したアファームドSは，彼のみ。アファームドSでどこまで戦えるのか？全国のストライカー乗りの期待と注目を背負って（？）闘ったが，3回戦で「ジェスター」に敗退。しかし，会場からは惜しみない拍手が贈られた。また，唯一のグリスボックとして注目された仙台・山形代表の「PCB」は1回戦で関西代表の「プレシア特訓中」のエンジェランに敗退した。

賛否両論あるチームでの大会出場

前回の大会で旋風を巻き起こした「アビオン村～」のように，ゲーム・センター単位での出場も目立った。「アビオン村」改め「毒ガス団」をはじめ，東京の西スポ勢が「ドル

▲入賞者全員で記念撮影。ジャンパーを着ているのがEKD氏。前列左側が2位のジェスター氏，右が3位のSKL氏



▲巨大優勝トロフィーは現在西スポのオラタンコーナーに展示してある

▲大会終了後には，フェイーイェンでおなじみの樋口智恵子嬢のミニ・コンサートもあった

ドレイ組」として登場。東海地区と北九州地区2地区から出場したのは「ち～む山平」。彼らはそろいのハッピで登場したものの，1回戦で直接対戦する悲劇に見舞われた。

こうしたチームでの大会出場には，予選エリアを越境しての代表権獲得など問題視される点もあるが，一つのゲームを通じて人と人とのコミュニケーションが広がっていることも事実。平たく言えば，バーチャロンをきっかけに友達になった結果であり，対戦ゲームがコミュニケーション・ツールとして大きな力を持っているという証拠でもある。

シード選手の思わぬ敗退

2回戦を終了し，いよいよ特別召集の3人が登場する。ところが，「ドルドレイ組の300円EKD」を除く2人が初戦敗退という予想外の展開。

ベスト4には，「ドルドレイ組の夢満天堂64」（スペシネフ），「ドルドレイ組の300円EKD（テムジン）」，「ジェスター（エンジェラン）」，「（毒ガス団）SKL」（サイファー）が勝ち残り，「超級覇王戦闘英雄」の座を争うことになった。

準決勝は，「夢満天堂64」VS「ジェスター」，「EKD」VS「SKL」。奇しくも「ドルドレイ組」＝新宿「西スポ」勢と「毒ガス団」＝大阪「アビオン」勢の東西対決となった。

関東勢VS関西勢の対決

準決勝第1試合は「夢満天堂64」VS「ジェスター」。スペシネフ対エンジェランという対戦である。「ジェスター」は8月末に「アビオン」で開催された「毒ガス杯」を制した実力者。対する「夢満天堂64」も「西スポ」の常連，優勝圏内にいる1人だ。準決勝にふさわしい実力伯仲の好カードである。

ともに遠距離での誘導性能の高い武器を持ち，機動力もある機体だけに，距離の取りかたと回避が鍵を握る闘いとなった。戦闘がスタートすると氷柱や呪い玉が飛び交い，フィールド上は浮遊する弾で埋め尽くされた。つぎつぎと襲ってくる敵弾を2機とも確実に回避を続け，合間合間を縫っては大鎌や双龍を狙い合う。「ジェスター」の回避が一枚上回り，2－0でジェスターが決勝へコマを進めた。

準決勝第2試合は「EKD」VS「SKL」。テムジン対サイファーの対戦となった。特別召集の3人のうち唯一生き残った「EKD」。ここまでの闘いでも圧倒的な強さを見せつけていた。スペシネフやエンジェランなどテムジンと相性の悪い機体を見事に追い切り撃破。その距離の詰めかたは芸術的と言っても過言ではない。

対する「SKL」もサイファーの機体性能を十二分に発揮した高い回避能力を武器に，つぎつぎと難敵を退けてきた。「華麗に避けて攻撃する」そのスタイルは，サイファーの闘いの一つの完成型だろう。

戦闘は予想どおり，逃げるサイファーをテムジンが追う展開に。空中を存分に利用して距離を取ろうとする「SKL」だが，「EKD」がそれを許さない。対空技を使いながら的確に距離を詰め，常にテムジンの間合いを維持し続けた。結果は2－1で「EKD」が取り，決勝戦は「ジェスター」VS「EKD」の東西対決となった。

3位決定戦では，「SKL」が「夢満天堂64」を下した。

性能差を技でどこまで埋められるか？

決勝戦はエンジェランVSテムジン。これも一般的にはテムジンの分が悪いと言われている。滑ぎながら距離を取るエンジェランをテムジンがどこまで追っていけるかが鍵となる。しかし「エンジェラン戦は得意」と言う「EKD」はここでもエンジェランを追い切った。

前ダッシュで距離を詰める「EKD」。それを嫌って「ジェスター」はミラーを張る。これに対して「EKD」はミラーの直前でダッシュをキャンセルし，ダブルロックに入った瞬間，QS（クイック・ステップ）でミラーを回り込み，「ジェスター」側へ接近する。「ジェスター」も素早く反応し，ミラーの反対側へ移動した。つまりミラーを挟んで2機が位置を入れ替えた形。つぎの瞬間，「EKD」はしゃがみ前ダッシュショットで「ジェスター」を追い，ミラーをくぐってエンジェランを捕捉。ダウンを奪い，接近戦へと持ち込んでいく…。

◀フェイーイェン・ザ・ナイトとエンジェランのお姉さん出現！

結局2－0で「EKD」が勝利。オラタン初の全国大会の優勝者となった。優勝の瞬間，「EKD」は拳を突き上げ，全身で喜びを表現する。会場は大歓声に包まれ，「EKD」コールが何度も何度もこだましていた。

プレイ・スタイルも広がった

亙氏は，総評で「白熱した闘いが見られ本当によかったと思う。大会が始まった頃（7月）はエンジェランが全盛だったが，その後対策が練られてテムジンが勝ったことがすばらしい」と語り，全国大会の名にふさわしい闘いが繰り広げられたことと，プレイスタイルがどんどん広がってきたことを高く評価した。

前回は大阪勢の1・2フィニッシュ，そして今回は東京勢の優勝と東西の"聖地"といわれるゲーム・センターが活躍した。これからもお互いがお互いを意識しながら交流が生まれ，「バーチャロン」の研究が進むことだろう。この輪は今回の大会を通じて，まさに全国へと広がっていくにちがいない。

皆様に親しまれて16年!16THフェア!!

10/5付の情報FAXの価格表です

アイレム
- R-TYPE 2 12K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- Mr.ヘリの大冒険 38K
- エアーデュエル 10K
- カプセルインベーダー 15K
- ドラゴンブリード 10K
- ボンバーマン・ヤンチャ丸 各5K
- 銀河帝国の逆襲(純正) 15K
- 10ヤードファイト 3K
- メジャータイトル 3K
- ギャロップ・トンマ 各5K

TOA PLAN
- ヴィマナ 8K
- ドギューン 8K
- 達人 8K
- テキパキ 8K
- ゴークス(レバー対応) 2K

SNK
- カイロスの館 名人戦 各2K
- 原始島 5K
- ギャングウォーズ 5K
- ネクストスペース 5K
- 怒、ゲバラ Sなし 各5K
- ジョイフルロード 15K
- スカイソルジャー 8K
- バドルマニア・ジャンボウ 各5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 18K

- 業務用カセットゴーストパイロット・戦国伝承・リーグボーリング・スーパースパイ・忍者コンバット・クロスソード・エイトマン・ガロウIII,真サムスピ,ステークスウィナー
- 麻雀狂列伝 各0.5K
- キングオブファイター94,天外魔境,サムスピザンクロウ WHパーフェクト,ダブルドラゴン・アンドロデュノス・ミューテーションN・ASO2・ラギ 各1K

カプコン
- 殿様の野望II、クイズ&ドラゴン
- ブニッキーズ 各3K
- 1942・バルガス 各6K
- 1943 ((c)=8K) 10K
- マッドギア 5K
- ラストデュエル 10K
- ガンスモーク 28K
- 闘いの挽歌 18K
- ストリートファイター 18K
- SF-II 5K
- 〃 (c) 2K
- SF-II ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- 1941 18K
- 戦場の狼 2 15K
- エリア 88 18K
- US ネイビー 12K
- 天地を食らう 20K

- エイリアンVSP (20K)
- X-MEN (5K)
- X-MENvsSTF (10K)
- SFゼロII (1K)
- ヴァンパイアハンター (1K)
- 〃 ハンター II (2K)
- ヴァンパイアセイバー (1K)
- 〃 セイバーII (2K)
- マーベルスーパーヒーロー (6K)
- CPII マザー +18K
- ストIII (一式) 20K

ジャレコ
- 銀河任狂伝 18K
- ファンタズム・ソルダム 各5K
- シティコネクション 38K
- エクセライザー 5K
- ボップフレーマー 12K
- メガ32マザー + 5K
- (ROM)スーチーパイ・グラティア・テトリスプラス・ゲーム天国・エンゼルキッス・P-47 各1K

コナミ
- ダブルドリブル 3K
- スーパーバスケット 2K
- リングの王者 3K
- メガゾーン、亀忍者 各8K
- ツタンカーム 10K
- RF 2(電源H付) 15K
- グラディウス(電源H付) 20K
- 〃 〃 II 18K

- サラマンダ 18K
- シティボンバー 12K
- ラビリンスランナー 15K
- ストラテージX 12K
- 魔獣の王国 28K
- ハイパーオリンピック 8K
- ハイパーオリンピックSP. 10K
- ロックンロープ 12K
- コンバットスクール S付 25K
- パロディウスだ 出たなツインビー ヘクシオン クォース 各2K
- タイムパイロット84 8K
- ブーヤン,ジャツカル 各10K
- メインスタジアム 2K
- ローラーゲーム 5K
- (ROM) ときめきメモリアル・サラマンダII・ツインビー・対戦パズル玉・だい好キッズ 各1K
- GXマザー + 4K

セガ
- 忍(しのび) 3K
- ファンタジーゾーン 12K
- アレックスキッド,カルテット2,モンスターランド 各15K
- レッスルウォー,ペンゴ(c),ピタゴラスの謎(センサー付),フリーキック(センサー付),モンスタレア,E.SWAT,シャドーダンサー,カウンターラン,ベイルート,タフターフ,バンクパニック 各5K
- ぷよぷよ通,イチダントアール 3K
- コラムス,テトリス 各2K
- ホッパーロボ 18K
- ロボレス2001 12K
- ガルディア 12K
- ソニックザヘッジホッグS付 8K
- ザクソン 10K
- ダンプ松本 15K
- デュアルボード各種
- トランキライザーガン(c) 58K
- N-SUB (c) 38K

- S.D.I.改造パネル付 80K

タイトー
- スペースインベーダー 25K
- ジョリージョガー 28K
- ギャラクシーウォーズ(c) 25K
- クイックス 純正 18K
- メイズオブフロット 3K
- タイガーヘリ フリップル 各3K
- ぺんぺろぺー 15K
- 地獄めぐり,パズニック 各3K
- ピンポンキング 3K
- ガルメデス、パラメデス 各3K
- ハレーズコメット 10K
- ザ・ピット 10K
- バブルボブル 12K
- 飛翔鮫(,ヘビーユニット 各5K
- 影の伝説 12K
- チャイニーズヒーロー 10K
- マスターオブウエポン 6K
- アルカノイド センサー付 3K
- 〃 リベンジーセンサー付 3K
- ヴォルフィード 2K
- 究極タイガー 8K
- スラップファイト 5K
- 女子バレー,ヘビーユニット 各5K
- キック&ラン,キックスタート 2K
- エンパイアシティ 5K
- クロスシューター・フォーティラブ
- パニックロード 各3K
- フィールドゴール 28K
- バトルレーンVol5 5K
- VSホットスマッシュ 2K
- 陸 海 空 10K
- スペースチェイサー 68K

F3-Sub カートリッジ
- ダライアス外伝・カイザーナックル・ゲキリンダン・究極タイガーII・パズルボブル IIX 各0.5K
- アルカノイドR,センサ付 1K
- クレオパトラF 1K

デコ
- 空手道,S R D 各5K
- バルダーダッシュ 5K
- キャプテンアメリカ 15K
- コブラコマンド 3K
- 空牙 10K
- 魔境戦士 Sなし 2K
- ミッドナイトレジスタンス↑ 2K
- マジカルドロップ 2K
- トライアウト、スタジアムヒーロー
- サイドポケット 各2K
- B-WING ビーウイング 28K

ニチブツ
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ(FM音源版) 8K
- ムーンクレスタ (c) 10K
- ムーンエイリアン II (c) 8K
- フリスキートム 68K
- 妖魔忍法帳 8K
- ダイナミックスキー 8K
- マグマックス、レジオン 各8K

UPL
- 忍者くん 12K
- 忍者くんII 阿修羅の章 15K
- XXミッション 8K

テクノス
- ドッチボール 2K
- ビーチバレー 2K

ナムコ
- 子育てQ マイエンゼル 1K
- 子育てQマイエンゼル II 2K
- ドラゴンセイバー 15K
- コズモギャングザビデオ 15K
- ローリングサンダー 28K
- スカイキッドDX 38K
- ニューマンアスレチック 10K
- ドラゴンバスター 18K
- ドルアーガの塔 20K
- コズモギャングパズル、エメラルディア、 各2K
- ティンクルピット 8K

- ニューラリーX 10K
- ギャラガ 3K
- ミスパックマン(c) 10K
- ギャラクシアン 純正 10K
- ニューパックマン (c) 8K
- ハングリーマン 8K
- ポパイ パックマン 8K
- ディグダグ(ATARI) 5K

S1 ロムキット 各5K
- ワースタ、ワールドコート、パックマニア、妖怪道中記、倉庫番DX
- ロンパーズ 18K

テクモ
- ボンジャツク 12K
- スターフォース 15K
- スイマー 12K
- ワールドカップ90 2K
- ジェミニウイング 8K
- でろーんでろでろ 8K
- がんばれギンくん 5K
- ピンボールアクション 2K

ユニバーサル
- ミスターDO(雪だるま) 10K
- コスミックアベンジャー 18K
- スナップジャツク 12K
- Mr.Dovsユニコーン 10K
- 〃 ワイルドライド 10K

その他 -珍品・逸品-
- ズンズンブロック(タイトー 68K
- ヨットマン 38K
- ドキドキペンギンランド 25K
- サーカス(風船割り) 80K
- Qバート 28K
- ミサイルコマンド S付 48K
- エクイテス 28K
- 激走(イースタンCO.) 12K
- Sクラウンズゴルフ(P付) 10K
- センティピード 15K
- シルバーランド 18K
- ミュージックインベーダー 25K
- スティンガー,サイオン 各12K

- ブラックホール・レッド UFO・クラッシュローラー・マーカム・イスパイアル・ニュージグザグ・ミスターJAN・ファイアートラップ・ソニックウイングス・カンガルー・ハイパーデュエル・ザ ディープ・エアーウルフ 各8K
- タイムアタッカー ↓ 8K
- (カラーブロック H.VR付)
- ジュニアパックマン 18K
- ドンキーコング (c) 10K
- 〃 〃 Jr. 10K
- 〃 〃 3 15K
- ポパイ(c) 8K
- マリオブラザース 28K

- カベール(S付き)・キャプテンスタントマン・タイタン・プログレス・Mr.クーガー・バンバンカー 各10K
- レディバグ(c),霊界導師 各5K
- アンプッシュ 5K
- スペースストレンジャー 12K
- (豊栄 インベーダー モノクロ)
- 18インチ テーブル筐体(良品)
- 新品水平パネル付 送料別 35K

麻雀 格安在庫多数有り
- ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
- 放浪記、外伝、アイドル麻雀放送局,ファンクラブ,夏物語, 大予言

- カメラ小僧,ねるとん紳鯨団,麻雀学園,七次元の妖精,グッとE雀,華折り鶴 各1K
- トリプルウォーズ,クラブ90,クリニック,極,パニックスタジアム, 各2K
- セーラーウォーズ,スーチーパイ,ファイナルロマンス 各3K
- スーパーリアル N4 5K
- スーパーリアル V5 3K
- スーパーリアル VI6 3K
- スケ番雀士 竜子 12K
- (麻雀用ハーネス付き)
- スーパー0禁版 8K
- バニラシンドローム 8K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) EXTロム付 58K⓪
- 忍者ウォーリアズ(3画面) 88K⓪
- アフターバーナー II (a) 8K⓪
- ギャラクシーフォースII (a) 18K⓪
- サンダーブレード (a) 8K⓪
- ABコップ,GPライダー (a) 各10K⓪
- G-LOC,ストライクファイター (a) 各15K⓪
- スペースハリアー セガ (a) 68K⓪
- W.G.P. タイトーバイクレース 5K⓪
- エアーコンバット V21(a) 18K
- スターブレード V21(a) 12K
- スティールガンナー 2 8K⓪
- バトルシャーク エンフォース (タイトー) 各5K⓪
- ギャラクティツク ストーム 10K⓪
- ナイトストライカー 38K
- スーパーハングオン (a) 15K⓪
- ホットチェイス、ウェツクルマン (コナミ) (a) 各 8K⓪
- ダライアスII(2画面) 20K⓪
- ウォーリアブレイド(〃) 5K⓪

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

ナムコV21システム(ケース入り V21システムは+5V20A電源とPC用アナログジョイスティツクとコンボ用ハーネスが付属です。マザーシステムですので他の基板もOK! 基板のみ各8K アナログジョイスティツク1個2K コンボ以外はアンプが必要+2K

画面切替えハーネス付 3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意 ⓪印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K) 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留②代引便(ヤマトコレクト)があります
代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。
送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました詳細はお問合わせ下さい

基板高価買入

10/5付の情報FAXの価格表です

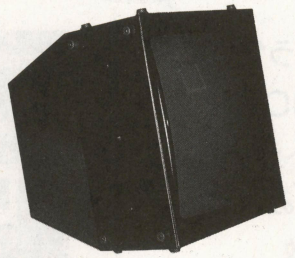
20インチモニター新発売

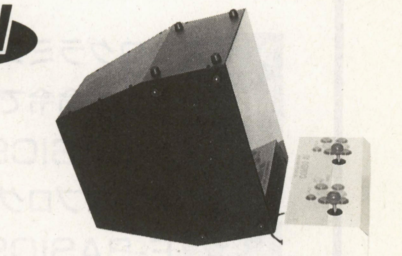
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN (各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様 (本体保証 1カ年)
- ◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15、24kHz両用
- ◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
- ◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ **20インチ新品価格¥58,000** (税・送料別)
  中古18インチ、25インチもあります。

NEW



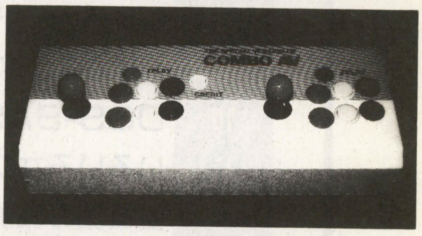


中古価格(税・送料別) ¥38,000 (18インチ) ¥58,000 (25インチ)

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとても し易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

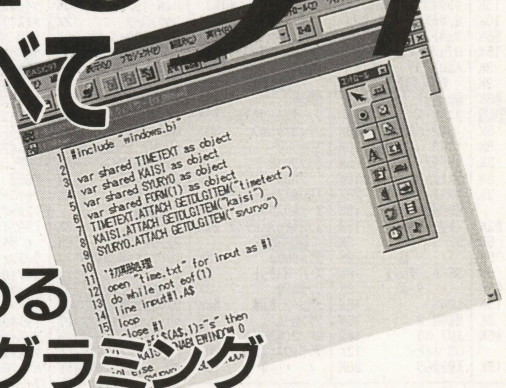
新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
- ●Vタイプ (S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
- ●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎5-4-8)
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

MS-DOS BASICがWindowsでよみがえる!!

F-BASIC97 プログラミングのすべて



編集：マイコンBASICマガジン編集部　協力：富士通

Windows対応
CD-ROM付き
F-BASIC for Windows体験版収録

初歩からはじめる
BASICプログラミング
ユーザーの疑問に応えるQ&A
250以上掲載!

好評発売中!

第1章　プログラミングって何だろう?
第2章　七つの命令で覚えるBASIC言語
第3章　F-BASIC97をインストールしよう!
第4章　簡単なプログラムを作ってみよう!
第5章　F-BASIC97で使う変数
第6章　プログラムの“制御”をマスターしよう
第7章　DOSモード・プログラミング
第8章　Windowsモード・プログラムの基本
第9章　Windowsプログラミングの実践
第10章　DOS-BASICからの移植テクニック
第11章　いろいろなプログラムを作ってみよう!
付録1　各言語の機能比較一覧表
付録2　F-BASIC97 Q&Aコーナー
付録3　他言語との相違点一覧表
●N88-日本語BASIC
●F-BASIC386
●Quick Basic&Microsoft Basic

●A5判
定価2,835円(税込)

電波新聞社　〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15　電話 (03)3445-6111(大代表)

パソコンで！ 手軽に！ 楽しく！ ゲームが作れる!!

クリック アンド クリエイト

Clik&Create

クリック アンド プレイ

Klik&Playゲーム作成術

山崎 寛著

編集：マイコンBASICマガジン編集部
協力：富士通／富士通パレックス

- ●Click&Create/Klik&Playとは
- ●チュートリアルでしくみを知ろう
- ●いよいよ本格的なゲーム制作に挑戦！
- ●各機能の詳細を知ろう
- ●ピクチャーエディタとアニメーションエディタ
- ●ジャンル別にいろいろなゲームを作る～基本編
  - ◆ブロックくずし
  - ◆対戦ゲーム
  - ◆レーシング・ゲーム
  - ◆ドットイート・ゲーム
  - ◆ジャンプ・アクション・ゲーム
  - ◆シューティング・ゲーム
- ●ジャンル別にいろいろなゲームを作る～応用編
  - ◆パワーアップ・シューティング・ゲーム
  - ◆対戦格闘ゲーム

付録 Q&A

Windows対応
CD-ROM付き

Click & Create体験版
Klik & Play体験版
オリジナル・ゲーム満載！

●A5判／定価1,995円（税込）

Windows95/98ユーザーのための

ハードディスク活用ガイド

神崎 洋治・西井 美鷹 著　◎B5判変形　定価1.600円（税込）

すべてのパソコン
ユーザーの悩み
ハードディスクの
容量不足，整理ベタ
を徹底解決！

- ■Windows95快適チューンナップ！
- ■ハードディスク整理法
- ■ファイル管理の達人
- ■ハードディスクのメンテナンス
- ■バックアップをしよう
- ■高速化大作戦
- ■ハードディスク購入のポイント
- ■ハードディスクの増設

電波新聞社 販売部

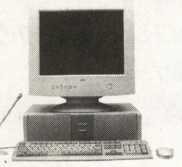
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL（03）-3445-6111

移転 開店1周年記念セール
Windows98搭載モデル 超特価!

広告掲載価格はすべて税別です

NEC VALUESTAR

PC-9821V200/MZ D2 タワー型
定価¥363,000 **超特価¥188,000**
CPU:MMX/Pentium200 RAM:32MB HDD:3GB CD ROM:最大20倍速
CRT:別売り モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97



PCVS20C/S7 CA2
定価¥308,000 **超特価¥153,000**
CPU:MMX/Pentium200 RAM:32MB HDD:3.2GB CD-ROM:20倍速 CRT:17インチディスプレイ
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎Office8

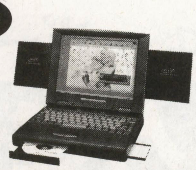
NEC VALUESTAR NX

省スペース液晶ディスプレイセットモデル
PCVS26D/CXCA2
定価¥580,000 **超特価¥260,000**
CPU:PentiumⅡ266 RAM:32MB HDD:3.2GB CD ROM:20倍速
CRT:14.1TFT モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎Office8

PCVS26D/CXDA2 定価¥590,000 **超特価¥268,000**
CPU:PentiumⅡ266 RAM:32MB HDD:3.2GB CD ROM:20倍速
CRT:14.1TFT モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97

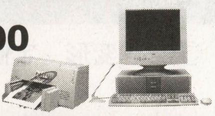
NEC 98NOTE LavieNX

PCLV16C/NS DAF1
定価¥547,800 **超特価¥198,000**
CPU:MMX/Pentium166 RAM:32MB HDD:2.1GB CD-ROM:最大20倍速
CRT:12.1インチTFTディスプレイ モデム:56kbps OS:Windows95
ソフト:WORD97、EXCEL97



NEC VALUESTARプリンターセット

PCVS20C/S7 CA2+PICTY400
合計定価¥399,800 **超特価¥162,800**



最新の商品在庫につきましては電話・FAXにて問い合わせ下さい

その他お買い得品多数入荷!!

NEC 98Fine

液晶ディスプレイ一体型モデル
PC9821F166/D20 定価¥420,000 **超特価¥99,800**
CPU:MMX/Pentium166 RAM:32MB HDD:2GB CD ROM:16倍速 CRT:13.6DSTN OS:Windows95

HITACHI 液晶FLORA Prius

3102T23H **超特価¥245,000**
CPU:MMX/Pentium233 RAM:64MB HDD:3.2GB CD ROM:最大24倍速
CRT:TFT液晶12.1インチ モデム:56kbps OS:Windows98
ソフト:WORD98、EXCEL97

302T23H マイクロタワーモデル
超特価¥178,000
CPU:MMX/Pentium233 RAM:32MB HDD:2.1GB CD ROM:最大24倍速 CRT:TFT液晶12.1インチ
モデム:56kbps OS:Windows98

FUJITSU FMV-DESKPOWER

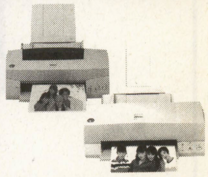
FMVS52053 定価¥278,000 **超特価¥148,000**
CPU:MMX/Pentium200 RAM:32MB HDD:3.2GB CDROM:最大24倍速
CRT:15インチディスプレイ モデム:56kbps OS:Windows95
ソフト:WORD97、EXCEL97

Panasonic デジタルAVCスタジオ

FX-ED01J 定価¥298,000 **超特価¥148,000**
CPU:AMD-K6/200 RAM:32MB HDD:2.1GB CD ROM:8倍速 CRT:別売り その他:TV機能(チューナー付属)、キャプチャー機能(MPEGU動画、AVI動画、マルチ静止画) OS:Windows95

NEC・EPSON カラープリンタ

MJ-830C	定価¥31,800	超特価¥19,800
PM-600C	定価¥43,800	超特価¥24,800
PM-750C	定価¥59,800	超特価¥34,800
PR-J320	定価¥49,800	超特価¥29,800
PR-J220	定価¥32,800	超特価¥18,800
PR-J4000	定価¥89,800	超特価¥59,800

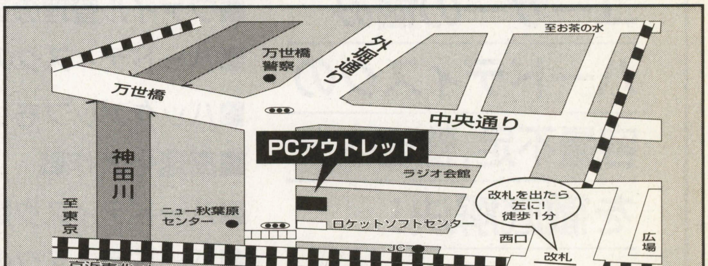


価格は値下がり変動しますので確認してください
価格は '98 10/31日現在です

ロケット PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036
FAX.03-3257-0394

営業時間
月~木/AM10:30~PM7:45
金 /AM10:30~PM8:00
土 /AM10:00~PM8:00
日・祝 /AM10:00~PM7:30

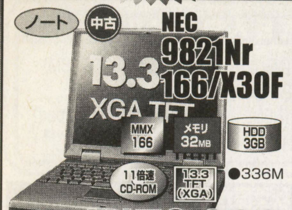


通信販売 注文方法

国内発送いたします。発送料金は別途に必要です。
在庫切れの場合もありますので必ず確認の上注文してください。
当社 銀行口座(振込み手数料金はお客様の御負担になります)
銀行名 東京三菱銀行 秋葉原支店 口座名 ロケット通販部
口座NO (普通)0686447

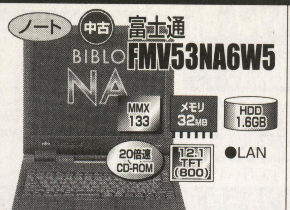
OPEN 爆安

秋葉原2号店OPEN記念爆安大放出!!



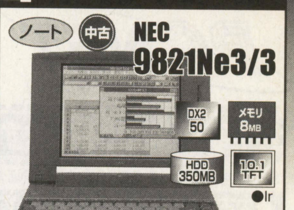
ノート 中古 NEC 9821Nr 166/X30F
13.3 XGA TFT / MMX 166 / メモリ 32MB / HDD 3GB / 11倍速 CD-ROM / 13.3 TFT (XGA) / ●336M
OPEN 爆安 ¥179,800

ノート 中古 IBM T.Pad535E (2606-36J)
MMX 150 / メモリ 16MB / HDD 1.6GB / 10.4 TFT (800) / ●MwaveDSP
OPEN 爆安 ¥117,800



ノート 中古 富士通 FMV53NA6W5
MMX 133 / メモリ 32MB / HDD 1.6GB / 20倍速 CD-ROM / 12.1 TFT (800) / ●LAN
OPEN 爆安 ¥114,800

ノート 中古 東芝 GR0908TW (GTR590)
Pentium 90 / メモリ 8EDO / HDD 810MB / 11.3 TFT (800) / ●Ir ●SBpro互換
OPEN 爆安 ¥59,800



ノート 中古 NEC 9821Ne3/3
DX2 50 / メモリ 8MB / HDD 350MB / 10.1 TFT / ●Ir
OPEN 爆安 ¥44,800

中古パソコン専門 爆安ショップ!!

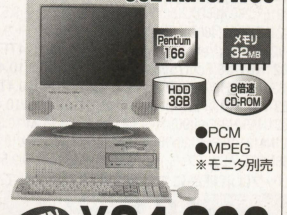
otto コンピューターのおっと

総在庫爆安大放出!!

パソコン高額買取中!!買取りダイヤル▶03-5256-3251

デスクトップ 中古 富士通 FMV626T6C5
PentiumII 266 / メモリ 32MB / HDD 4.3GB / 16倍速 CD-ROM
●タワー
※モニタ別売
OPEN 爆安 ¥99,800

デスクトップ 中古 COMPAQ DeskPro6620 2150CDS
Pentium Pro 200 / メモリ 32MB / HDD 2GB / 8倍速 CD-ROM
※モニタ別売
OPEN 爆安 ¥57,800



デスクトップ 中古 NEC 9821Xa16/W30
Pentium 166 / メモリ 32MB / HDD 3GB / 8倍速 CD-ROM
●PCM
●MPEG
※モニタ別売
OPEN 爆安 ¥84,800

デスクトップ 中古 NEC 9821Ap2/U2
DX2 66 / メモリ 3.6MB / FD3.5 x2
●PCM
●FM
※モニタ別売
OPEN 爆安 ¥19,800

モニタ 中古 IBM 5574-N17
●17"マルチスキャン
●0.28mm●30K～60Khz
●1280x1024
OPEN 爆安 ¥24,800

パソコン

■ノート

COMPAQ	CONTURA AERO4/33C M250WF	¥19,800	486SX(33)/4/250/7.8'STNカラー
	LTE5100/M810CD/CT	¥79,800	P90/8/810/2xCD/10.4"TFT(800)
富士通	FMV50NLWH5	¥59,800	P100/16/810/10.4TFT(800)
	FMV53NA3W5	¥119,800	P133/16/1.3G/10xCD/12.1"TFT
	FMV53NAWL5	¥99,800	P133/16/1G/4xCD/11.3TFT(800)
	FMV53NPW5	¥99,800	P133/16/1.3G/12.1(800)TFT
	FMV56NU8Y5	¥94,800	MMX166/32/2.1G/12.1DSTN/LAN
	FMV57NATJ2	¥69,800	P75/8/810/2xCD/10.4'TFTカラー
日立	PC-3010-CT55D3	¥14,800	486DX2(50)/8/340M/9.5"TFTカラー
	PC-3010-CT5DE5	¥19,800	486SX(75)/8/340M/10.4"TFTカラー
	PC-3010-CU54A5	¥13,800	486DX2(40)/8/340M/9.5"DSTNカラー
IBM	T.Pad380D(2635-2AJ)	¥119,800	P150/16/1.3G/12.1DSTN(800)/8xCD/SBpro
	T.Pad380D(2635-3AJ)	¥149,800	MMX150/16/2G/8xCD/12.1TFT(800)/SB
	T.Pad535(2606-MF9)	¥99,800	P133/8/1.08G/288M/10.4"TFT(800)/SB
	T.Pad560(2640-20J)	¥129,800	P133/8/2.1G/12.1TFT/SB
	T.Pad560(2640-FJE)	¥119,800	P133/8/1G/3.5x1/12.1TFT(800)
	T.Pad560E(2640-40J)	¥137,800	MMX166/16/2G/12.1TFT(800)/SBpro
	T.Pad760LD(9547-J31)	¥49,800	P90/8M/810M/10.4TFTカラー
NEC	9801NS/A120	¥19,800	SX(33)/3.6/120/3.5'x1/8.9'8階調
	9801NS/R	¥14,800	486SX(16)/1.6/FD/3.5'x1/8階調/拡張B
	9801NX/C120	¥27,800	SX(20)/1.6/キ8K/120/3.5'x1/8.9'TFT(640)
	9821La13/S14	¥99,800	P133/16(EDO)/1.4G/10.4'TFT(800x600)
	9821Ld/350A2	¥29,800	SX(33)/8/350/9.5DSTN
	9821Lt2/3d	¥49,800	DX2(50)/4/350/Ir/9.5'TFT
	9821Na12/S8	¥119,800	P120/16/810/4xCD/12.1"TFT(800)/IR
	9821Na13/H10	¥157,800	P(133)/16/1G/4xCD/10.4'TFT(800)/PCM/FM
	9821Nb7/C8	¥79,800	P75/8/810/4xCD/10.4'TFT(640)/PCM
	9821Nd/340W	¥37,800	SX(33)/5.6/340/9.5'DSTN
	9821Ne2/340W	¥49,800	SX(33)/5.6/340/3.5'x1/10.1'TFT(640)
	9821Ne340/W	¥32,800	SX(33)/5.6/340/9.5"TFT(640)
	9821Nr12/D10	¥69,800	P120/16M(EDO)/1G/12.1'DSTN(800)
	9821Nr13/D14	¥99,800	P133/16/1.4G/12.1DSTN(800)
	9821Nr13/S14N	¥139,800	P133/16/1.4G/8xCD/12.1TFT(800)
	9821Nr15/S14F	¥159,800	P150/16/1.4G/10xCD/336M/12.1TFT(800)
	AL13C/BSA1	¥129,800	MMX133/32/2.1G/10.1"TFT(800)
	VP13C/WDA1	¥99,800	MMX133/32/1.6G/12.1DSTN(800)
日本サムスン	SP-N600T233A	¥179,800	MMX233/64/2.1G/20xCD/13.3"TFT(XGA)/USB
	SP-N600T263A	¥198,000	MMX266/64/4G/20xCD/13.3TFT/USB
東芝	DynaBookV486A	¥24,800	486SX25/4/200
	DynaBookV486E(EVS001TD)	¥19,800	486SX20/4
	TECRA530CDT/2.1(PA1247C9)	¥147,800	MMX166/32/2.1G/10xCD/12.1TFT(XGA)/288M
	TECRA740CT/2.1(PA1229C9)	¥157,800	MMX166/16/2.1G/13.3TFT(XGA)28k
	サテライト 220CS/1.4(PA1240S9)	¥79,800	P133/16/1.4G/12.1DSTN(800)/SB
	ポーテジェ620CT/1.3(PA1125JT)	¥79,800	P100/8/1.3/10.4TFT(800)/SB/Ir
	ポーテジェ650CT/1.3(PA1124JW)	¥84,800	P133/16/1.3G/11.3TFT(800)/288M,Ir

■デスクトップ

COMPAQ	DeskPro2620/2500CD	¥59,800	Pro200/16/2.5G/8xCD
	DeskPro2620T/2500CD	¥69,800	Pro200/32/2.5G/8xCD/ミニタワー
	Prolinea466/3M420W	¥9,980	486DX/66MHz/8MB/3.5"x1FDD/420MB
DEC	FX5200	¥59,800	P200/16/1.2G/8xCD
DELL	GXPRO6200	¥59,800	Pro200/32/2.0G/8xCD
	XM590	¥19,800	P90/16/1G/3.5'FDD
富士通	FMV499D3G	¥19,800	DX4(100)/4/528M/3.5'FD
	FMV620D7C7	¥59,800	Pro200/32/2.5G/CD
H.P	4075AABJ	¥39,800	P133/16/1GB
IBM	PC350(6587-JU4)	¥49,800	P166/16/1.6G/6xCD/10BASE-T/L96
	PC720(6896-J4H)	¥24,800	DX4(100)/8/728/PCMCIAx2
	PC750(6883-JTN)	¥37,800	P(100)/16/850/4xCD
NEC	9801BA2/U2	¥13,800	DX2(66)/3.6/3.5"x2
	9801BX/U2	¥9,980	SX20/1.6/3.5'x2/640(16)
	9821Ap2/U8W	¥22,800	DX2(66)/5.6/340/3.5"x1/PCM,FM
	9821As2/U2	¥13,800	486SX33/3.6/FD
	9821Bp/U8W	¥17,800	DX2(66)/5.6/340/3.5'FD
	9821RA20/N12	¥97,800	Pro200/16/1.2G/6xCD/10Base/PCMFM
	9821Ra20/N30	¥107,800	Pro200/32/3G/8xCD/100TX/PCMFM
	9821Xa13/W12	¥59,800	P133/16/1.2G/6xCD/サウンド/LAN/MPEG/PCM
	9821Xa16/W16	¥78,800	P166/16/1.6G/6xCD/100TX/MPEG/PCM
	9821Xa9/C8	¥37,800	P90/8/850/4xCD/PCM
	9821Xb10/J8	¥32,800	P100/8/850/FD3.5x1
	9821Xv20/W30	¥97,800	P200/32/3G/8xCD/PCM/100TX
	MA26D/SZBAA41	¥99,800	PII266/32/4.3G/24xCD
	MA30D/MZBAA41	¥139,800	PII300/32/4.3G/24xCD/100TX
東芝	PV46633V	¥19,800	486DX2/8M/340MHDD

■モニタセット

富士通	FMV41D4S2	¥39,800	DX4(100)/8/540/4xCD
	FMV5DSE52A	¥67,800	P120/8/1.2G/6xCD
	FMVS216A1	¥99,800	MX166/32/2.1G/8xCD
	FMVS2203	¥119,800	MMX200/32/2.5G/12xCD/33.6K/17"
	FMVS42373	¥129,800	PII233/32/3.2G/24xCD/56モ/17"CRT
GATEWAY	G6-200	¥89,800	Pro200/32/3.8G/8xCD/SB/17トリニトロン
日立	PCT-310H16E	¥99,800	MMX166/32/3.2G/20xCD/12.1"HA-STN
IBM	Aptiva T81	¥99,800	MMX166/32/3.2G/16xCD/15"CRT
	Aptiva T9E	¥119,800	MMX200/32/4.2G/16xCD/336モ/17'/L
	Aptiva2137-E17	¥159,800	K6(166)/32/2.1G/24xCD/Flex56k/15"CRT
	Aptiva750(2168-N60)	¥59,800	P120/16/1.6G/4xCD/28k/Mwave/15CRT
	AptivaE21(2153-M17)RAM64MBモデル	¥169,800	K6-2(266)/64/4G/14xCD/56K
	GreenPC(5538-VWD)	¥39,800	8M/340M/DSTNカラー
NEC	9821Ct16/FB	¥79,800	P166/16/1.6G/4x4連CD/TV/288M/17CRT
	9821Cx13/S7MA	¥69,800	P133/16/1.2G/4連装4xCD
	9821V12/S5RD	¥79,800	P120/16/850/4xCD/15CRT/PCM/28M
	9821V16/M7C3	¥109,800	P(166)/32M(EDO)/2G/8xCD/PCM/MPEG/17CRT
	9821V7/S5KA	¥39,800	P75/8/850/4xCD/15"CRT
	9821Xc13/S5B2	¥84,800	P133/32/1.6G/8xCD/15CRT/USB/100TX
	VS16F/E5AA2	¥79,800	MMX166/32/2.1G/8xCD/56K/15"
	VS20C/S5DA1	¥99,800	MMX200/32/3.2G/20xCD/56モデム/15"CRT
	VS20C/S7CA2	¥129,800	MMX200/32/3.2G/20xCD/56K
	VS30D/M7DB1	¥199,800	PII300/32/4.3G/DVD/56K/J/17CRT
東芝	BREZZA 5133MB(PV1008JA)	¥79,800	P133/16/1.6G/8xCD/288M/15CRT
	INFINIA7160J1(PV1018JA)	¥99,800	MMX166/32/2.5G/12xCD/33k/15"

周辺機器

■モニタ

COMPAQ	151FS	¥15,800	15'カラー 1024x768 0.28mm ケーブル直出し
	171FS	¥27,800	17'マルチスキャン1024x768 ピッチ:0.28mm
DELL	D1726T-LS	¥27,800	17"マルチ
富士通	FMV-DP871	¥26,800	17"VGA/SVGA 640x480～1280x1024
GATEWAY	GDM-20E01	¥99,800	20"トリニトロンマルチスキャン 29KHz～85KHz
	VIVITRON21	¥84,800	ダイヤモンドトロン/30～96K/21インチ
H.P	D2807A	¥34,800	17"VGAディスプレイ1280x1024
IBM	17P(9527-011)	¥29,800	17"マルチスキャントリニトロン管 VGA,SVGA,XGA-2 1600x1
	2414-A04	¥13,800	15'マルチスキャン
	5574-N15	¥14,800	15'フラットスクエア管/1280x1024/0.28mm/60-72KHz
	5574-S15	¥17,800	15'マルチ,スピーカ付き
IDEXON	MF-8517	¥27,800	17"マルチ/0.28mm/640x400～1600x1280 60KHz
三菱	XC-1498CII	¥5,980	14'ノーマル/0.28mm/D-SUB15/チルト
NEC	PC-KD1511	¥4,980	15'ノーマル/0.28ピッチ/640x400/D-SUB15
	PC-KH1711	¥39,800	17"マルチ·H98/0.28mm/複合29pin·D-S 1280x1
	PC-KM153R	¥19,800	15"マルチ/0.28mm/D-SUB15ピン,1024x768
	PC-KM173	¥29,800	17' MultiScan
SONY	GDM-2038	¥88,800	20'トリニトロン マルチスキャン 30KHz-85KHz
SAMPO	KDM-1566	¥17,800	15" 1024*768

■プリンタ

アルプス	MD-2000S	¥19,800	カラーFOR Mac
CANON	BJC-430J	¥17,800	A4,インクジェット,720X360dpi
	BJC-700J	¥24,800	1200x600dpi,A4,7色インク
	LBP-B406E	¥19,800	98用B4レザープリンタ
EPSON	LP-8000S	¥29,800	B4対応レザープリンタ
	MJ-800C	¥14,800	バブルジェットカラー,A4,ハガキ,オートシートフィーダ,720dpi
	MJ-5000C	¥29,800	バブルジェットカラー,A3,ハガキ,オートシートフィーダ
富士通	FMLBP224	¥19,800	240/400bpi Win3.1対応
	XJ-800	¥27,800	A4カラーJET 1200*1200dpi
NEC	PC-PR101/60	¥19,800	10ドット/160dpi/60cps
	PC-PR101/J110	¥9,980	A4/インクジェット/300dpi/カラー/110字秒
	PC-PR201/45L	¥19,800	B4/ドットインパクト/リボン
	PC-PR700JH	¥42,800	水平インサータプリンタ160dpi/漢字87字/秒
H.P	DeskWriter540	¥14,800	A4,インクジェット
OKI	MicroLine801PS	¥29,800	B4レーザー
OLYMPUS	P-150	¥19,800	デジカメ用昇華型カラープリンタ
三菱	CP-GZ1	¥24,800	昇華型フルカラー、123x82mm,A6

■スキャナ

EPSON	GT-6500	¥10,980	フラットベッド型
	GT-6500WIN2	¥13,800	フラットベッド型
	GT-9000	¥29,800	フラットベット型
H.P	ScanJet 4c	¥19,800	フラットベット
VISIONEE	PAPER PORT Vx	¥9,980	400dpi 小型ペーパースキャナ

■モデム

CASTELLE	FaxPress 2000	¥19,800	FAX MODEM?
IBM	AT&T33.6bps	¥5,980	Bシリーズ用ISA 33.6Kbps内蔵
MAP	MPM-971	¥5,980	33.6kbps PCMCIA
NEC	PC-IT55D1	¥24,800	ISDN-TA(DSU内蔵)
OMRON	MD24HS	¥49,800	半二重2400bpsモデム
SUNTAC	MS144CF	¥3,980	PCMCIA 144DATA/FAX

■HDD

ELECOM	EN-340NP	¥5,980	98用ノート340MHDD
H.P	HP6000 1350SE	¥7,980	SCSI500MB
I/Oデータ	HDNV-3.2G	¥39,800	DOS/V NOTE用2.5"3.2GB
バルク	2.5EIDE1.2G	¥9,980	生ドライブ
	3.5IDE120M	¥1,980	生ドライブ
	3.5IDE425M	¥5,980	生ドライブ
	3.5SCSI 40M	¥1,980	生ドライブ

■メモリ

バルク	144pin,16M,EDO	¥2,780	
	61互換 2MSIMM	¥1,980	61互換 2MSIMM
	72pin,16M,60n,P	¥2,180	
富士通	FMB-NEM81	¥1,980	拡張RAMカード8MB
GREENHOU	GH-JD08NF	¥1,980	DOS/Vノート用DRAMカード8MB
I/Oデータ	NA34-4/8M	¥1,980	NA120/C用8M
	Nb64-16M	¥2,780	9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb7用16MB
MELCO	ENB-32MK	¥5,980	9821Na9-15,Nb10,La10,7
	RCS-4000	¥1,380	98ノート用4Mカードメモリ
	ENT-6000	¥1,980	NS/T用 6Mメモリ
東芝	MEMD08PE	¥1,980	D.B用増設8MB(タイプE)

■LAN

アライドテレシ	MR820T	¥3,980	10BaseT 8ポートハブ+AUI
CASTELLE	LANpress1P	¥2,980	10BaseT-Printer
3com	EtherLink 98N(3CJ5098N-TP)	¥1,980	98Note用 10Bate(T) LANADAPTER
	EtherLinkIII(ISA)	¥1,980	ISAバス用 10Base(T),(5)カード
Unger-Ba	PC-86131	¥3,980	98NOTE 10BATE(T)
I/Oデータ	LA/T-ISA	¥1,980	ISAバス用/10BASE-T
	LA2/T-98	¥1,480	Cバス用10BSE-T/2

■電子手帳

H.P	200LX	¥47,800	80186(8)/2M
SHARP	MI-10	¥29,800	カラーザウルス
	MI-506DC	¥69,800	32bitRISC/6M/4.3"TFT(320x240)/33.6/デジカ
	PI-6500	¥27,800	1MB 239x168

■ワープロ

CASIO	CX-300	¥34,800	昇華対応プリンタ,フルカラー写真印刷,QVデジカメOK
	CX-70	¥29,800	和10欧19書体/カラー画面/フルカラー印刷/辞典
	G-880ST	¥39,800	モノクロ,垂れ幕,表計算,マウス,DOS文書変換
富士通	OA30AX301S	¥15,800	モノクロ/縦形/親指キーボード
	OALX45NTS	¥59,800	カラー/指タッチ/ペン/カラースキャナ/インターネット/モデム
松下	FW-J750	¥29,800	A4/モノクロ
NEC	JX5500AC	¥34,800	カラー画面·印刷,バーコード,ハガキ,表計算,通信
SHARP	WD-M600	¥59,800	カラー/26書体/7桁テ/ペン/ビデオ入力/OCR/5.7kg
	WD-X500	¥29,800	ハガキ B4 モノクロ、スキャナ
東芝	JW-05V	¥17,800	モノクロ/3書体/地図,図形/ズバピタヘッド
	JW-F300	¥49,800	ハガキB4 、40x20字フルカラ-ハガキ印刷
	JW-V810	¥59,800	カラー/23書体/スキャナ/OCR/インターネット/4.7kg

■FAX

松下	Panafax AL-C1	¥39,800	普通紙FAX/コードレススキャナ/ナンバーディスプレイ
	UF51H	¥19,800	
NEC	NEFAX660	¥39,800	

メモリ多数有ります

掲載しきれない商品多数あり!!ぜひ一度ご来店下さい。

商品の価格は毎日変動します。
必ず価格をご確認下さい。
この広告は10/21現在のものです。

ottoの在庫が一目でわかる!!

ottoのホームページ「otto HOUSE」
URL http://www.ottonet.co.jp

ottoのBBS「ottoネット」
アクセスダイヤル 03-5256-5233

ー ottoのFAX情報サービス ー
03-5256-5231
FAXの受話器をとり、上記ナンバーにダイヤルして総合案内メニュー「0000#」を取り出して下さい。

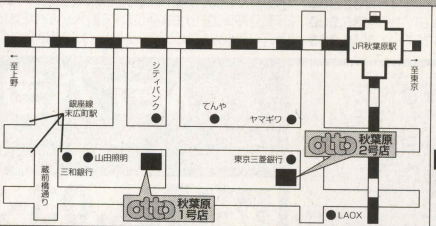
TOMOEのFAX安い店ベスト5 FAX0990-51-4141

冬のボーナス一括払いOK!!

分割払い大歓迎!!
3回～60回払いまで自由に選べます。お客様のご予算に合わせてお気軽にご利用下さい。

秋葉原1号店・2号店のみ
各種クレジットカードのご利用OK!!

UC / MasterCard / VISA



秋葉原1号店 東京都千代田区外神田3-16-17 住吉ビル4F
●営業時間 平日 11:00～19:00 土·日 11:00～18:30 年内無休

秋葉原2号店 東京都千代田区外神田3-12-15 チチブ電機ビルル2F
●営業時間 11:00～19:00 年内無休

otto コンピューターのおっと

中古パソコン専門爆安ショップ!!
秋葉原1号店 TEL 03-3256-1118 FAX 03-3256-1138

新品パソコン専門爆安ショップ!!
秋葉原2号店 TEL 03-3256-3338 FAX 03-3256-3330

超優良**中古**パソコン店!

PC NET ピーシーネット

11月18日(水) 深夜0:20より
日本テレビ『マチャミの全部いただき』
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
にて放映決定!! 乞う御期待!

大人気! 抜群のヒット数! PC NETホームページ
http://www.prins.co.jp/

- 捜しやすい検索機能豊富
- 商品画像付き
- リアルタイムな機種情報
- 最新の価格でGET!

パソ通 最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!! **TEL03-3733-1433** (2400～28800bps)

★★★ 近日入荷予定!! ★★★

PC-9821XS/C8(NEC)
PC-9821AP2/U2(NEC)
PC-9821BP/U8(NEC)
PC-9821NX/3(NEC)
Think Pad 330CS(IBM)
PC-9821/S2(NEC)
Presario 433(Compaq)
※都合により入荷できない商品もあります。詳しくはお問い合わせください。

下取り・買取り致します 法人向けの買取りサポートシステム 梱包用品(箱・パッキンなど)ない方でもOK!

SHOP営業時間/11:00～19:30 通販営業時間/月～金9:30～19:00 土・日・祝日11:00～19:30

◆中古パソコン店最大級の広いフロア(面積330m²) ◆デスクトップから周辺機器まで(98,Mac,DOS/Vを中心に)豊富な品揃え ◆秋葉原から京浜東北線で21分!

◆◆大特価大放出!!◆◆

機種	仕様	PC NET 大特価	注文No.
PC-9821CE2/S2D	486SX/25MHz/5.6MB 170HD/CD/15CRT (640×480)	14,800円	U2497
PC-9801BX/M2	486SX/20MHz/1.6MB 5FDD×2	6,800円	U0144
PC-9821ND / PC-9801ND/340	486SX/33MHz/1.6MB 9.5DSTNカラー	28,000円	U3059
	486SX/33MHz/5.6MB 340HD/9.5DSTNカラー	34,800円	U3047
PC-9821NB7/5	Pentium/75MHz/8MB 540HD/PCM/10.4TFT カラー	68,000円	U3269
FMV-47NLS4(富士通)	486DX4/75MHz/12MB/340HD 8.4DSTNカラー/マウス、ガイド付	28,000円	U3397
Dyna Book SS4755TA(東芝)	486DX4/75MHz/16MB 527HD/8.4DSTNカラー	32,800円	U3287
PC-5ND02-C84LA(日立)	Pentium/100MHz/32MB CD6/10-T/11.3DSTNカラー Win95インストール済/付属品付	79,800円	U3396
POWER MAC 7100/66AV M2494(Apple)	PPC601/66MHz/8MB 250HD 17マルチシンクディスプレイ	28,000円	U9286
		26,800円	U4213

*本商品は添付品(OSを含む)は付属しておりません。

98デスクトップ

(3.5インチ)

注文No.	品名	価格
U2112	PC-9801US40(386SX(16)/1.6MB/40HD/3.5×2)	¥5,800
U0250	PC-9801BX/U2(486SX(20)/1.6MB/3.5×2)	¥9,800
U0249	PC-9801BX2/U2(486SX(25)/1.6MB/3.5×2)	¥10,800
U0246	PC-9801BA/U2(486DX2(40)/1.6MB)	¥12,800
U0248	PC-9801BS2/U2(486SX(33)/3.6MB/3.5×2)	¥11,800
U2058	PC-9821BP/U8(486DX2(66)/5.6MB/340HD)	¥18,800
U0638	PC-9821BF/U8(Pen(60)/7.6MB/340HD)	¥22,800
U2088	PC-9821AE/U2(486SX(25)/1.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥11,800
U0385	PC-9821AS/U7(486DX(33)/3.6MB/120HD/FM/PCM/3.5×1)	¥15,800
U0240	PC-9821AS/U8(486DX(33)/3.6MB/240HD/FM/PCM/3.5×1)	¥17,800
U0495	PC-9821AS2/U7(486DX(33)/5.6MB/170HD/FM/PCM)	¥16,800
U2107	PC-9821AS2/U8(486DX(33)/5.6MB/340HD/FM/PCM/3.5×1)	¥19,800
U0260	PC-9821AP/U2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥17,800
U2089	PC-9821AP/U7(486DX2(66)/3.6MB/120HD/FM/PCM)	¥20,800
U0261	PC-9821AP/U9(486DX2(66)/3.6MB/510MB/FM/PCM/3.5×1)	¥24,800
U2121	PC-9821AP2/U2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM)	¥18,800
U2031	PC-9821AP2/U8(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1/340HD/FM/PCM)	¥23,800
U2136	PC-9821AN/U2(Pen(90)/3.6MB/3.5×2)	¥27,000
U2128	PC-9821AN/U8(Pen(90)/7.6MB/3.5×1/340HD)	¥32,000
U2421	PC-9821AN/C9(Pen(90)/7.6MB/510HD/CD2)	¥39,800
U0674	PC-9821XE/U7(486SX(33)/5.6MB/210HD)	¥16,800
U0636	PC-9821XS/U7(486DX2(66)/5.6MB/210HD/PCM)	¥18,800
U0683	PC-9821XS/C8(486DX2(66)/5.6MB/340HD/CD/PCM)	¥27,000
U0634	PC-9821XP/U8(486DX4(100)/5.6MB/270HD/PCM)	¥25,000
U0269	PC-9821XP/C8(486DX4(100)/5.6MB/340HD/PCM/CD付)	¥29,800
U2011	PC-9821XN/C9(Pen(90)/7.6MB/3.5×1/540HD/CD)	¥42,000
C0070	PC-9821V16/M7C3(Pen(166)/32MB/2GHD/CD8/17CRT)	¥118,000
U2149	PC-9821CE/S2(486SX(25)/5.6MB/120HD/CD/15CRT)	¥13,000
U2531	PC-9821CE/S2(486SX(25)/5.6MB/120HD/CD2/本体のみ)	¥8,000
U2497	PC-9821CE2/S2D(486SX(25)/5.6MB/170HD/CD2/FM/PCM/15CRT)	¥14,800
U2124	PC-9821CE2/S2(486SX(25)/5.6MB/170HD/3.5×1/CD/FM/PCM/本体のみ)	¥9,000
C0073	PC-9821CU16/HB(Pen(166)/32MB/1.6G/CD6/一体型)	¥89,800
U2262	PC-9821XA/U1(Pen(90)/7.6MB)	¥19,800
U2064	PC-9821XB10/J8(Pen(100)/16MB/850HD)	¥32,800
U0152	PC-9821XA7/C8(Pen(75)/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥44,800
U2171	PC-9821XA10/C12(Pen(100)/16MB/1.2G/CD4/PCM)	¥48,000
U2506	PC-9821XA12/C8(Pen(120)/16MB/850HD/CD4/PCM)	¥52,000
U2328	PC-9821XA13/K12(Pen(133)/32MB/1.2G/CD4/PCM)	¥69,800
U2210	PC-9821XA16/W16(Pen(166)/16MB/1.6GHD/PCM/CD6)	¥79,800
U2569	PC-9821XA20/W30R(Pen(200)/32MB/3GHD/CD8/PCM)	¥99,800

(5インチ)

注文No.	品名	価格
U0144	PC-9801BX/M2(486SX(20)/1.6MB/5×2)	¥6,800
U2546	PC-9801BX2/M2(486SX(20)/1.6MB/5×2/270HD増設)	¥9,800
U0137	PC-9801BA/M2(486DX2(40)/1.6MB/5×2)	¥12,000
U1011	PC-9801BS2/M2(486SX(33)/11.6MB/170HD/5×2/HD増設)	¥13,800
U0133	PC-9821AS/M2(486DX(33)/3.6MB/FM/PCM)	¥12,000
U0183	PC-9821AP/M2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM)	¥15,000

98(ノート・ラップトップ)

注文No.	品名	価格
U0315	PC-9801NS/E40(386SX(16)/640KB/40HD/モノクロ)	¥19,000
U0335	PC-9801NL/R120A(486SXJ(16)/3.6MB/120HD/モノクロ)	¥29,800
U0301	PC-9801NS/R(486SXJ(16)/640KB/モノクロ)	¥24,800
U0312	PC-9801NC(386SX(20)/2.6MB/TFT)	¥25,800
U3059	PC-9821ND(486SX(33)/1.6MB/9.5DSTN)	¥28,000
U3047	PC-9821ND/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5DSTN)	¥34,800
U3147	PC-9821ND2(486DX2(50)/2.6MB/10.1DSTN)	¥29,800
U0366	PC-9821NE(486SX(33)/3.6MB/9.5TFT)	¥29,800
U0304	PC-9821NE/120(486SX(33)/5.6MB/120HD/9.5TFT)	¥32,800
U0333	PC-9821NE2(486SX(33)/1.6MB/9.5TFT)	¥30,800
U3097	PC-9821NE2/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥36,800
U0345	PC-9821NE3/3(486DX2(50)/8MB/350HD/10.1TFT)	¥46,800
U3136	PC-9821NS/340(486DX2(50)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥44,800
U3187	PC-9821NP/340(486DX4(75)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥48,800
U3260	PC-9821NP/540(486DX4(75)/5.6MB/540HD/PCM/9.5TFT)	¥52,000
U3120	PC-9821LT/260(486DX2(50)/7.6MB/260HD/サブノート/9.5TFT)	¥46,800
U3276	PC-9821LT/350A(486DX2(50)/7.6MB/350HD/サブノート/9.5TFT)	¥48,800
U3269	PC-9821NB7/5(Pen(75)/8MB/540HD/PCM/10.4TFT)	¥68,000
U0329	PC-9821NB7/C8(Pen(75)/8MB/810HD/PCM/CD/10.4TFT)	¥79,800
U3263	PC-9821NA7/H3(Pen(75)/8MB/340HD/PCM/10.4TFT)	¥63,000
U3104	PC-9821NA7/HC7(Pen(75)/8MB/720HD/CD2/PCM/10.4TFT)	¥76,000
U3217	PC-9821NA9/H8(Pen(90)/16MB/810HD/CD4/PCM/10.4TFT)	¥84,800
U3386	PC-9821NA12/H10(Pen(120)/16MB/1GHD/CD4/PCM/SVGA/10.4TFT)	¥99,800
U3290	PC-486NOTE AS2(エプソン)(486SX(25)/6MB/130HD/9.5モノクロ)	¥17,800

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

DOS/V

注文No.	品名	価格
U0277	PC466D2LPV(DEC)(486DX2(66)/16MB/234HD)	¥8,300
U2096	PS/V Entry(2406-WWB)(IBM)(486SX(33)/8MB/170HD/3.5×1)	¥5,800
U2567	PS/V (2411-NWC)(IBM)(486DX2(66)/8MB/340HD/3.5×1)	¥9,800
U2305	DESKPRO XE560(COMPAQ)(486DX2(66)/16MB/525HD)	¥10,800
U2295	PROLINEA 4/33S(COMPAQ)(486SX(33)/12MB/200HD)	¥6,800
U2516	PROLINEA 4/100(COMPAQ)(486DX4(100)/8MB/500HD)	¥12,800
U2566	PROSIGNIA 2000(COMPAQ)(P2(233)64MB/4GHD/CD8)	¥84,800
U2509	433SXNP(DELL)(486SX(33)/8MB/200HD)	¥6,800
U2527	OPTIPLEX 466/LE(DELL)(486DX2(66)/8MB/540HD)	¥11,800
U2522	FMV-425D-C1(富士通)(486SX(25)/12MB/160HD)	¥6,800
U2281	FMV-433D-F(富士通)(486DX(33)/20MB/340HD)	¥8,500
U2510	FMV-450SD3F(富士通)(486DX2(50)/24MB/420HD)	¥10,500
U2548	FMV-466D2E(富士通)(486DX2(66)/4MB/340HD)	¥9,800
U2563	FMV-499D2H(富士通)(486DX4(100)/4MB/528HD/3.5×1)	¥14,800
U2512	FMV-499D2SP(富士通)(486DX4(100)/16MB/327MB/3.5×1)	¥13,800
U3112	ThinkPad 230CS(2432-YB7)(IBM)(486SX(33)/4MB/260HD/PCM/VGA/7.8DSTN)	¥18,000
U3318	ThinkPad 330CS(5523-JB8)(IBM)(486SLC2(50)/4MB/80HD/マニュアル欠/9.5DSTN)	¥13,000
U0394	ThinkPad 330CS(5523-JBW)(IBM)(486SLC2(50)/8MB/170HD/マニュアル欠/9.5DSTN)	¥17,000
U3410	ThinkPad 560(2640-5JA)(IBM)(Pen(100)/8MB/810HD/SVGA/11.3DSTN)	¥83,000
U3367	ThinkPad 720C(9552-JJB)(IBM)(486SLC2(50)/4MB/160HD/VGA/10.4TFT)	¥23,000
U3092	LTE ELITE 4/40CX(COMPAQ)(486DX(33)/12MB/170HD/9.5TFTカラー)	¥22,800
U3345	LTE ELITE 4/50CX(COMPAQ)(486DX2(50)/16MB/340HD/9.5TFTカラー)	¥25,800
U3352	LTE ELITE 4/75CX(COMPAQ)(486DX4(75)/8MB/510HD/9.5TFT)	¥31,800
U3350	LTE ELITE 4/75CXL(COMPAQ)(486DX4(75)/8MB/810HD/10.4TFT)	¥34,800
SH116	FMV-45NLT4(富士通)(486DX2(50)/8MB/340HD/VGA/8.4TFT)	¥24,800
U3115	FMV-450NL/S/340S(富士通)(486DX2(50)/8MB/340HD/VGA/DSTN)	¥22,800
U3397	FMV-47NLS4(富士通)(486DX4(75)/12MB/340HD/VGA/ガイド付/8.4DSTN)	¥28,000
SH117	FMV-47NLT4(富士通)(486DX4(75)/12MB/340HD/VGA/4MB増設/8.4TFT)	¥31,800
U3416	FMV-52NA2J5(富士通)(Pen(120)/16MB/810HD/CD6/SVGA/Win95/添付品全付/TFT)	¥105,000
U3139	FMV-53NA5W5(富士通)(Pen(133)/32MB/1.3GHD/CD10/SBPro互換音源/SVGA/添付品全付/12.1TFT)	¥118,000
U3317	DynaBook FV4503TW(東芝)(486DX2(50)/12MB/320HD/9.5DSTN)	¥23,800
U3287	DynaBook SS4755TA(東芝)(486DX4(75)/16MB/527HD/8.4DSTN)	¥32,800
U3360	DynaBook GT4503CW(東芝)(486DX2(50)/8MB/350HD/10.4DSTN)	¥23,800
U3362	DynaBook GT4755CT(東芝)(486DX4(75)/8MB/520HD/10.4DSTN)	¥35,000
U3364	DynaBook GT4755TW(東芝)(486DX4(75)/8MB/520HD/10.4TFT)	¥38,000
U3326	DynaBook SatellitePro 440(東芝)(Pen(133)/16MB/1.4GHD/SVGA/12.1DSTN)	¥94,800
U3355	FLORA 3010CS75(日立)(486SX(33)/12MB/80HD/9.5DSTN)	¥9,800
U3396	PC-5ND02-C84LA (FLORA)(日立)(Pen(100)/16MB/810HD/CD6/10-T/16MB増設/11.3DSTN)	¥79,800
U3337	MBC-NJ10H3(SANYO)(486DX4(100)/12MB/330HD/9.5DSTN)	¥32,000
U3394	S1SX/33(SOTEC)(486SX(33)/4MB/120HD/VGA/9.4TFT)	¥14,000
U3393	J2SX/33CXI(SOTEC)(486SX(33)/4MB/160HD/VGA/9.4TFT)	¥15,000
U3365	J3DX4/100CX(DOS/V機)(SOTEC)(486DX4(100)/8MB/540HD/VGA/10.4TFT)	¥36,000
U3372	J2DX4/100(DOS/V機)(SOTEC)(486DX4(100)/8MB/340HD/VGA/10.3DSTN)	¥32,000
U3383	J3DX4/100C(SOTEC)(486DX4(100)/8MB/540HD/SVGA/10.4DSTN)	¥34,000
U3265	J3P54/75C(SOTEC)(Pen(75)/16MB/810HD/10.6DSTN)	¥46,000
U3373	J3P54/90CX(SOTEC)(Pen(90)/8MB/810HD/SVGA/10.4TFT)	¥58,000
U3264	J3P54/120CX(SOTEC)(Pen(120)/16MB/810HD/10.6DSTN)	¥69,800
U3384	APRICOT NS(M3452-B134)(三菱)(486DX2(50)/4MB/340HD/VGA/9.5DSTN)	¥22,800
U3385	APRICOT GX(M3464-C2C0)(三菱)(Pen(100)/8MB/810HD/SVGA/10.4TFT)	¥62,000
U3411	INNOVA CN510(Canon)(Pen(90)/24MB/810HD/SVGA/11.3DSTN)	¥63,000

MAC

注文No.	品名	価格
U9305	MAC ColorClassic(Apple)(68030(16)/4MB/80HD/10カラー/一体型)	¥39,800
U9316	MAC LC3(Apple)(68030(25)/4MB/160HD)	¥8,500
U9300	CENTRIS 610(Apple)(68LC040(20)/8MB/230HD)	¥7,500
U9182	CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/8MB/230HD)	¥9,000
U9303	LC520(Apple)(68030(25)/8MB/160HD/CD2/13CRT)	¥13,800
U9193	LC575(Apple)(68LC040(33)/8MB/320HD/CD2/13CRT)	¥22,800
U9157	LC630(Apple)(68LC040(33)/12MB/350HD/CD2)	¥12,000
U9319	QUADRA 650(Apple)(68040(33)/8MB/230HD/CD2)	¥18,000
U9325	QUADRA 800(Apple)(68040(33)/8MB/230HD)	¥19,800
U9240	QUADRA 800(Apple)(68040(33)/32MB/1GHD/CD2)	¥34,800
U9323	Performa 5210(Apple)(PPC603(75)/16MB/500MB/15CRT/一体型)	¥59,800
U9332	Performa 6260(Apple)(PPC603e(100)/16MB/800HD/CD4/本体のみ)	¥69,800
U9322	Power Mac 6100/60(8/250)(Apple)(PPC601(60)/8MB/250HD/CD2)	¥28,000
U9088	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC603(75)/16MB/500HD/CD)	¥49,800
U9286	Power Mac 7100/66AV(Apple)(PPC601(66)/8MB/250HD)	¥28,000
U9287	Power Mac 7100/66AV(Apple)(PPC601(66)/16MB/500HD)	¥32,000
U2070	Power Mac 7100/80AV(Apple)(PPC601(80)/16MB/350HD/CD)	¥39,800
U9246	Power Mac 7200/90(Apple)(PPC601(90)/32MB/500HD/CD4)	¥49,800
U9177	Power Mac 7200/120(Apple)(PPC601(120)/16MB/1.2GHD/CD)	¥69,800
U9333	Power Mac 7600/132(Apple)(PPC604(132)/16MB/1.2GHD/CD8)	¥98,000
U9304	Power Mac 8100/80(Apple)(PPC601(80)/16MB/500HD/CD2)	¥48,000
U9282	Power Mac 8100/80(Apple)(PPC601(80)/48MB/510HD/CD2)	¥49,800
U2316	Power Mac 8100/80AV(Apple)(PPC601(80)/16MB/500HD/CD)	¥49,800
SH106	Power Mac 8115/110(Apple)(PPC601(110)/106MB/2GHD/CD2)	¥109,800
U2260	Power Mac 8500/120(Apple)(PPC604(120)/16MB/2GHD/CD4)	¥98,000
U2161	Power Mac 8500/150(Apple)(PPC604(150)/32MB/2GHD/CD/マニュアルコピー付)	¥118,000
U9301	Power Mac 9500/150(Apple)(PPC604(150)/32MB/2GHD/CD4)	¥148,000
U9294	Power Mac G3/DT233(Apple)(PPCG3(266)/32MB/4GHD/CD24)	¥178,000
U3404	Power Book 160(Apple)(68030(25)/4MB/80HD/10モノクロ)	¥15,000
U3267	Power Book 520(Apple)(68LC040(50)/8MB/160HD/9.5FSTNモノクロ)	¥29,800
U3356	Power Book 520C(Apple)(68LC040(50)/12MB/240HD/コプロ無/9.5D-パッシブカラー)	¥45,000
U3141	Power Book 540C(Apple)(68LC040(66)/16MB/500HD/9.5アクティブカラー)	¥65,000
U3414	Power Book 5300CS/100(Apple)(PPC603e(100)/24MB/500HD/10.4D-パッシブカラー)	¥95,000
U3342	Power Book 5300C/100(Apple)(PPC603e(100)/16MB/750HD/10.4CTFTカラー)	¥98,000

ディスプレイ

注文No.	品名	価格
U0412	PC-KD1522(NEC)(15カラー:640×480max/0.31mm/VGA対応)	¥7,900
U0409	PC-TV455(NEC)(15カラー:640×400/0.31mm/TV付/リモコン欠)	¥7,900
U4319	PC-9821S2用15CRT(NEC)(15カラー:640×480max)	¥4,800
D0136	JC-1574VM(NEC)(15マルチ:1120×768max)〈超美品〉	¥19,800
U4022	PC-KM151(NEC)(15マルチ:1024×768max)	¥14,800
U0416	PC-KM152(NEC)(15マルチ:1024×768max)	¥15,800
U0463	PC-KM153R(NEC)(15マルチ:1120×768max)	¥16,800
U0449	PC-KM153R2(NEC)(15マルチ:1120×768max)	¥18,800
U4053	PC-KM172(NEC)(17マルチ:1280×1024max)	¥23,800
U4318	PC-KM173R2(NEC)(17マルチ:1280×1024max)	¥28,800
U4316	PC-KM175(NEC)(17マルチ:1280×1024max/3列15pin)	¥32,000
U0453	M1297(Apple)(13カラー)	¥7,900
U4145	M2978(Apple)(15マルチ)	¥16,000
U0455	M1298(Apple)(16カラー)	¥19,800
U4213	M2494(Apple)(17マルチ)	¥26,800
U4172	M1823(Apple)(20マルチ/MAC用)	¥48,000
U4317	MODEL 613(COMPAQ)(15マルチ:800×600max/3列15pin)	¥11,800
U4250	QVISION 172(COMPAQ)(17カラー:1024×768/XGAのみ対応/3列15pin)	¥21,800
U4303	6543-476(IBM)(15マルチ:1024×768max/3列15pin)	¥13,800
U4116	CPD-1738(ソニー)(17マルチ:1024×768max)	¥26,800
U4027	RD-17Y(三菱)(17マルチ:1280×1024max/0.28mm)	¥24,800
U4270	RD-21E2(三菱)(21マルチ:1280×1024max/3列15pin)	¥79,800
U0471	MF-8615A(飯山電機)(15マルチ:1024×768max)	¥13,800
U4084	MF-8617(飯山電機)(17マルチ:1024×768max/0.26mm)	¥24,800

掲載商品以外にも、ハードディスク、メモリ、周辺機器など多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
万一、品切れの際はご容赦ください。(10月22日現在)

特典1 雨の日にSHOPにてお買い上げの場合 全商品5%割引サービス!!

特典2 東京、神奈川、千葉、埼玉以外からご来店の方 全商品5%割引サービス!!

(サービス併用は最大10%の2つまで!)

- 全商品保証付き
- 代金引換システム
- 土日祝祭日配達OK
- 全商品動作チェック・クリーニング済

- 年中無休・24時間アクセスOK!
- 電子メールでのご注文OK!
- メモリー・周辺機器多数在庫!

PC NET パシフィック ネット

株式会社パシフィックネット 〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間/月～金9:30～19:00 土・日・祝日11:00～19:30

通販専用ダイヤル **TEL.03-3733-1441**
FAX.03-3733-1440

各種カードご利用OK! VISA MasterCard DC Diners Club International UC AMERICAN EXPRESS JCB

※クレジットによるお支払いも承っております。※掲載価格に消費税は含まれておりません。

TEL06-644-0554
電話受付11：00〜19：00/FAX06-647-5168

新品超特価コーナー　税別

<本体一例>

PC-98NX	VM40/4FC	¥442,000
PC-98NX	VM40/4FD	¥449,000
PC-98NX	VM35/4XC	¥365,000
PC-98NX	VM35/4XD	¥372,000
PC-98NX	VM35/4ZC	¥290,000
PC-98NX	VM35/4ZD	¥296,000
PC-98NX	VM30/4XC	¥310,000
PC-98NX	VM30/4XD	¥317,000
PC-98NX	VM30/47C	¥275,000
PC-98NX	VM30/47D	¥275,000
PC-98NX	VM30G/47C	¥228,000
PC-98NX	VM30G/47D	¥235,000
PC-98NX	VS35/47A	¥283,000
PC-98NX	VS30/47C	¥233,000
PC-98NX	VS30/47D	¥236,000
PC-98NX	VS30/45C	¥206,000
PC-98NX	VS30/45D	¥213,000
PC-98NX	VC33/47C	¥235,000
PC-98NX	VC33/47D	¥241,000
PC-98NX	VC33/4FC	¥352,000
PC-98NX	VC33/4FD	¥358,000
PC-98NX	VC26/4XC	¥253,000
PC-98NX	VC26/4XD	¥260,000
PC-98NX	VC26/4ZC	¥173,000
PC-98NX	VC26/4ZD	¥179,000
PC-98NX	VC23/4XC	¥213,000
PC-98NX	VC23/4XD	¥226,000
PC-98NX	VE26/47C	¥206,000
PC-98NX	VE26/47D	¥213,000
PC-98NX	VE26/45C	¥186,000
PC-98NX	VE26/45D	¥187,000
PC-98NX	VE23/47C	¥174,000
PC-98NX	VE23/47D	¥181,000
PC-98NX	VE23/45A	¥126,000
PC-98NX	VE23/45C	¥144,000
PC-98NX	VE23/45D	¥150,000
PC-98NX	VA30D/TX　TAN43	¥316,000
PC-98NX	VA26D/WX　TAB43	¥279,000
PC-98NX	LT30/54A	¥373,000
PC-98NX	LT23/44A	¥302,000
PC-98NX	LB20/40A	¥171,000
PC-98NX	LW23D/53C	¥大特価
PC-98NX	LW23D/53D	¥大特価
PC-98NX	LW23D/52C	¥大特価
PC-98NX	LW23D/52D	¥大特価
PC-98NX	LW23C/52C	¥大特価
PC-98NX	LW23C/52D	¥大特価
PC-98NX	LW23C/5DC	¥大特価
PC-98NX	LW23C/5DD	¥大特価
PC-98NX	LT23D/54C	¥大特価
PC-98NX	LT23D/54D	¥大特価
PC-98NX	LB26C/50A	¥大特価
PC-98NX	LB26C/50AS1	¥大特価
PC-98NX	LW26/44A	¥421,000
PC-98NX	LW23/44A	¥310,000
PC-98NX	LW23/43C	¥253,000
PC-98NX	LW23/43D	¥258,000
PC-98NX	LW20/42C	¥216,000
PC-98NX	LW20/42D	¥211,000
PC-98NX	LW20/4DA	¥149,000
PC-98NX	LW20/4DC	¥173,000
PC-98NX	LW20/4DD	¥187,000
PC-98NX	LW20/42DS2	¥205,000
PC-98NX	LW23/43DS1	¥262,000
PC-9821	Nr233/S32T	¥240,000
PC-9821	Nr233/S32A	¥240,000
PC-9821	Ne2+HD790M	¥59,800
PC-9821	Ra266/M30R	¥198,000
PC-9821	Xa200/W30R	¥145,000
PC-9821	V200　S7　C3	¥196,000
PC-9821	V200　S7　D3	¥203,000
PC-9821	V200　S5　C3	¥172,000
PC-9821	V200　S5　D3	¥176,000
富士通	FMV-NP7　231	¥226,000
富士通	FMV-NP7　233	¥232,000
富士通	FMV-NE7　23X1	¥220,000

富士通	FMV-NE7	23X3	¥236,000
富士通	FMV-NE7	201	¥193,000
富士通	FMV-NE7	203	¥199,000
富士通	FMV-NE7	20D1	¥174,000
富士通	FMV-NE7	20D3	¥181,000
富士通	FMV-NU7	231	¥199,000
富士通	FMV-NU7	233	¥205,000
富士通	FMV-NU7	23D1	¥201,000
富士通	FMV-NU7	23D3	¥207,000
富士通	FMV-NC7	20	¥123,000
富士通	FMV-S7	3391	¥261,000
富士通	FMV-S7	3393	¥268,000
富士通	FMV-S7	3071	¥228,000
富士通	FMV-S7	3073	¥213,000
富士通	FMV-S7	3051	¥201,000
富士通	FMV-S7	3053	¥207,000
富士通	FMV-S7	2671	¥208,000
富士通	FMV-S7	2673	¥208,000
富士通	FMV-S7	2651	¥180,000
富士通	FMV-S7	2653	¥193,000
富士通	FMV-M7	2671	¥174,000
富士通	FMV-M7	2673	¥180,000
ｼｬｰﾌﾟ	MN-450-H23		¥285,000
ｼｬｰﾌﾟ	MN-390-X26		¥248,000
ｼｬｰﾌﾟ	PC-PJ1-M2		¥241,000
ｼｬｰﾌﾟ	PC-PJ1-98G		¥205,000
松下	AL-N4T512J5		¥130,000
松下	CF-S21J8		¥180,000
松下	CF-S21EJ8		¥203,000
松下	CF-S21EJ81		¥210,000
松下	CF-M32J8		¥140,000
東芝	PAL100JB		¥140,000
東芝	PAP300JC		¥160,000
東芝	PAP301JC		¥215,000
東芝	PAP600JA		¥213,000
SONY	バイオ	PCG-868	¥430,000
SONY	バイオ	PCG-864	¥328,000
SONY	バイオ	PCG-808	¥360,000
SONY	バイオ	PCG-861/BP	¥243,000
SONY	バイオ	PCG-766/BP	¥217,000
SONY	バイオ	PCG-737A4G	¥247,000
SONY	バイオ	PCG-C1	¥211,000
SONY	バイオ	PCG-505GX	¥203,000
SONY	バイオ	PCG-505GX/4G	¥223,000
IBM	ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ	600　2645-53J	¥321,000
IBM	ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ	560Z　2640-9YJ	¥210,000
IBM	ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ	235　2607-10J	¥178,000
IBM	ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ	235　2607-1DJ	¥200,000
IBM	ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ	385X　2635-9TJ	¥230,000
IBM	アプティバ	2137-E17	¥ 62,800
ｱｯﾌﾟﾙ	パワーブックG3/233/14		¥335,000
ｱｯﾌﾟﾙ	P.MG3/MT/333(M7107J/A)		¥355,000
ｱｯﾌﾟﾙ	P.MG3/DT/300(M7105J/A)		¥230,000
ｱｯﾌﾟﾙ	パーフォーマー5410		¥ 78,000
ｱｯﾌﾟﾙ	iMaC		¥170,000

メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL!!
広告の機種はほんの一例です。載ってない機種はお問い合わせ下さい。この価格は10月16日の価格の一部です。雑誌が出た時は変わっています。

<モニター一例>

三菱	RD-17GR	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 48,000
三菱	RD-17GZR	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 56,000
三菱	RD-19NF1	9ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 89,800
SONY	CPD-17GS	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 59,000
NEC	DV15A1	15ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 25,000
メルコ	FTD-XT14S-A	14ｲﾝﾁLCD/TFT	¥ 87,000
CaNtury	MODEL4000PCI	9ｲﾝﾁLCD/DSTN	¥ 34,800
ユニオン	ゲームモニタ	19ｲﾝﾁCRT	
21ピン	24KHZ,15KHZOK	PS,SS,基板など	¥ 28,000

<プリンター一例>

キャノン	BJC-250J	¥ 18,500
キャノン	BJC-80V	¥ 28,500
キャノン	BJC-465J	¥ 37,500
キャノン	BJC-700J	¥ 27,000
キャノン	LBP-220PrO	¥ 33,800
エプソン	PM-770C	¥ 40,500
エプソン	PM-670C	¥ 26,500
エプソン	PM-2000C	¥ 43,000
エプソン	MJ-6000C	¥ 66,800

<周辺機器一例>

ﾋﾞﾃﾞｵｺﾝﾊﾞｰﾀｰ	電波	XRGB-2	¥ 19,800
HDD	I/O	HDVS-U4.3G	¥ 31,800
HDD	I/O	HDVS-U4.G/UPCI	¥ 39,800
MOD	I/O	MOF-S640B	¥ 44,500
MOD	I/O	MOF-H640B	¥ 50,800
MOD	I/O	MOF-S640	¥ 46,800
スキャナ	EPSON	GT-7000WINS	¥ 34,000
スキャナ	EPSON	GT-9000WINS	¥ 66,000
ﾉｰﾄ用HDD	メルコ	DNN790S	¥ 14,800
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	SONY	MVC-FD81	¥ 69,800
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	ﾆｺﾝ	COOLPIX900	¥ 64,000
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	ｵﾘﾝﾊﾟｽ	C-1400XV	¥ 83,000
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	ﾌｼﾞﾌｨﾙﾑ	ﾌｧｲﾝﾋﾟｯｸｽ700	¥ 53,800
ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ端末	SONY	LNT-WJ2000	¥ 17,800
モデム	富士通	FM3314　336ﾓﾃﾞﾑ	¥ 9,800
I/Oアダプタ	東芝	PA2727UJ	¥ 7,800

<音源一例>

ローランド	SC88PRO	¥ 63,000
ローランド	SC88ST/PRO	¥ 44,800
ローランド	ﾐｭｰｼﾞ郎88ProDTM88PRW	¥ 64,800
ローランド	ﾐｭｰｼﾞ郎88ProDTM88PSW	¥ 52,500

<ワープロ一例>
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です!!

シャープ	MR-3	¥163,000
シャープ	WR-M900	¥104,000
シャープ	WD-M800	¥ 87,000
PANASONIC	FW-U1C200	¥ 71,000
富士通	LX-7500SD-J	¥103,000
東芝	JW-V980	¥110,000

<電子手帳・モバイルギア・一例>

SHARP	MI-610DC	¥ 80,000
SHARP	MI-310	¥ 68,800
SHARP	MI-110M	¥ 45,800
SHARP	PA-Z500	¥ 4,980

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

●商品在庫及び新品買取&販売相場は毎日変動します。TELでお問い合わせ下さい。
●格安ショップメイドDOS/Vあり。
●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
●買取、下取りもOK!!TEL、FAXにていつでもお問い合わせ下さい。
●業者の方大歓迎!!2千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
●MSX,TOWNS,X68000,PC88も取り扱い中です。3号店トムではソフトを超高価にて買い取ります。TEL.06-649-1098
●その他、マックやパソコン関連、何でも買い取り&販売します!!

中古コーナー(一例)　ネットU-COM　http://www.nst.co.jp/~prot1/

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は1万円安、V166S7は2万円安）	90,000〜	110,000〜
PC9821 VIO/S5（V13は1万円高）	40,000〜	55,000〜
PC9821 VIO/S7（V13は1万円高）	45,000〜	65,000〜
PC9821V16 S5（M7は2万円高）	55,000〜	75,000〜
PC9821 V20S5（M7は2万円高）	60,000〜	80,000〜
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B,Cb/2T（Ceは1万円安）	12,000〜	27,000〜
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	30,000〜	45,000〜
PC9821Ct20（Ct16は2万円安）	70,000〜	90,000〜
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は5千円高)	35,000〜	50,000〜
PC9821 Na7/H5（H3は1万円安、H7は1万円高）	55,000〜	70,000〜
PC9821Nr166X30F（NW150は1万円安）	140,000〜	170,000〜
PC9821Ne,Ne2（Ndは1万円安）	25,000〜	35,000〜
Ls150S14C,D（Ls13D10は5万円安）	120,000〜	150,000〜

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)

※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

◆HP http://www.nst.co.jp/~prot1/◆メールprot1@nst.co.jp

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,MSX,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9821Nr13D10A.B（NW133D14は3万円高）	70,000〜	90,000〜
PC9801NS,BA,BX2,BA2,BX3,AS,AP	5,000〜	10,000〜
PC9801NS/R（NS/T,NS/Lは5千円安）	10,000〜	20,000〜
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	10,000〜	20,000〜
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	15,000〜	25,000〜
PC9821Lt2/7A（La10S8は2万円高）	35,000〜	55,000〜
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2.5万円安）	60,000〜	75,000〜
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は1万円高）	75,000〜	95,000〜
PC9821Na13/H10（C10は1万円安）	88,000〜	115,000〜
PC9821Nr15/S14F（S10は1万円安）	100,000〜	130,000〜
PCG505X（Gは2万、GXは4万円高）	120,000〜	140,000〜
LV16C/WDCAF1（LV13Cは3万円安）	90,000〜	110,000〜
FMV-NU5163（NU3163は1万円安）	110,000〜	130,000〜
MN370X20（350X16は2万円安）	140,000〜	170,000〜
ペンティアム133,DOS/V機（P166は1万、P266は2万円UP）	25,000〜	35,000〜
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	12,000〜	22,000〜
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	15,000〜	40,000〜
MSX用ディスクドライブ	5,000〜	10,000〜
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000〜	20,000〜
X68K　エキスパートI,II/（スーパーは1万円高）	20,000〜	35,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	8,000〜	16,000〜
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	4,000〜	9,000〜
X68000XVI (コンパクトは1.5万円安、CZ500は7万円高)	45,000〜	75,000〜
FMタウンズIIフレッシュ（TVは1万円高）	10,000〜	30,000〜
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1万円高）	6,000〜	12,000〜
リブレット60（50は1万円安、70は1万円高）	50,000〜	70,000〜
ミュージ郎SC88PRO（SC88PROは5千円安）	35,000〜	45,000〜
電波 XRGB-2（XRGB-1は3千円安）	8,000〜	15,000〜
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556-0005　大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

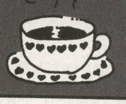
注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。
配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

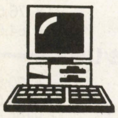
多くの方にご利用頂いています

Computer Game Land
情報ハウスが熱いぞ !!



インターネットショップ営業中 !!

☞ http://www.din.or.jp/~jhousef1/



■ 各種パソコンゲームの機種別最新在庫情報（随時更新）
■ 各種パソコン本体/周辺機器/ソフトの詳しい買取り案内
■ 関連書籍（MSX・X68K等）の販売コーナーも設置
……などなど　＊ご注文も専用フォームで簡単便利 !!

ゲームソフト 買取中で〜す

下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。
情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

＊PC-98シリーズ(3.5/5/CD)　＊PC-8801シリーズ
＊FM-TOWNS　＊X68000(5)　＊MSX1/2シリーズ
＊X1/turbo　＊FM77/AV　＊Windows(95/兼用)
＊テープ版ソフト(MSX・X1・88)　＊PC-6601用(FD)
＊マスターシステム/マークIII(本体・周辺機器・ソフト)
＊各種周辺機器(MSX・X1・X68000・FM-TOWNS用 他)

ゲームユーザーに大人気 !!

そふとぷれす ありがとう　好評です。

情報ハウスでは，根強い人気のMSX．PC−88．X1などの旧型のパソコンからX68000やPC−98 FM−TOWNS．Windows機などのパソコンで使用します現物ゲームソフトの在庫と販売価格を掲載したソフト在庫リスト**そふとぷれす**を発行しています。このリストは，申込みのあった時点での在庫を掲載してお送りしています。（常時ソフトの追加と削除の繰返し）古いゲームをおさがしの方や数種類のパソコンを所有されている方には特にオススメ !!　この在庫リストをご希望の方は，80円切手8枚同封のうえ情報ハウスリスト係までお申込み下さい。(月1回2ケ月間，計2回お送りします。)

●**そふとぷれす**対象ソフト
※MSX　＊PC-9801/21
＊FMタウンズ　＊PC-8801
＊X68000　＊Windows
他 MSX/X68K関連書籍
(機種別ではなく総合リストです)
FAXでのお申込みは出来ません。

■**そふとぷれす**は，どなたでもお申込みは可能ですがインターネットをご利用の方はホームページ版のご利用をオススメします。
■買取り査定をご希望の方はFAX・封書・メールのいずれかでお願いします。(お電話はご遠慮下さい。)

MSX／X1／X68Kの関連書籍買取りOK!!
(プログラム集，テクニック，使いこなし等，FD付月刊誌など…まとめて買取りします。)

お願い（宅配便かゆうパックでお送り下さい）
買取品を送られる場合は，住所．氏名．電話番号．品名を書いたメモを同封して下さい。18才未満の方は保護者の方の代理申込みになります。(運転免許証．学生証．パスポート．保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい)

＊PC-98．X68000．FM-TOWNSの各本体を含んだ買取りの場合は在庫調整等で買取りを中断する場合がありますので，事前にFAX．封書．Eメールなどでお問合わせ下さい。尚ソフトのみの買取りは10本以上で現在実施しています。PC係

Computer Communication　(パソコンライフサポートSHOP)
情報ハウス
神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307
TEL0462(57)1605（日・祝 休業）〒228−0024
FAX0462(57)1610　営業時間 PM12:00〜PM6:30

通信販売専門ショップのため直接のご来店は出来ません。　パソコン本体・周辺機器も買取中

けっこう安い！
中古パソコン全国通販

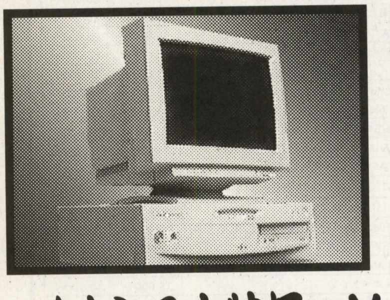
新品・中古問わず
業者価格にて高額買取

安心の1ヶ月保証

http://www.iosys-net.com/
email:sales@iosys-net.com

tel (06)631-6695
fax (06)631-6697

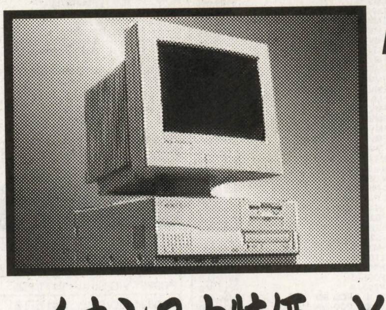
営業時間 11:00~19:00
ご注文の際には、
必ず在庫確認をして下さい



FUJITSU FMV-6233D8 CRTセット

CPU: Pentium II-233MHz
RAM: 32MB
HDD: 3.2GB
CD: 16xCD-ROM
VGA: ATI製 3D RAGE_2MB
LAN: 100BASE-TX
USB: 2ポート
CRT: 15"ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ
OS: Windows95 ﾌﾟﾘｲﾝｽﾄｰﾙ

イオシス大特価 ¥109,000



NEC PC-9821Xa13 CRTセット

CPU: Pentium133MHz
RAM: 16MB
HDD: 1.6GB
CD: 4xCD-ROM
VGA: 2MB
PCMCIA: 2ｽﾛｯﾄ
CRT: 15"ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ
OS: Windows95

イオシス大特価 ¥ 89,800

DOS/V Windowsデスクトップ

NEC PC98-NX VS23D/S5DA1 (Pentium2-233MHz/32MB/3.2GB/24xCD/USB/音源/15"CRT)	¥143,000
FUJITSU FMV-6233D8M (Pentium2-233MHz/32MB/3.2GB/16xCD/USB/3D_RAGE_2M)	¥ 95,800
FUJITSU FMV-5166D8M (MMXPentium166MHz/32MB/3.2GB/8xCD/USB/VGA_2M)	¥ 74,800
FUJITSU FMV-5166D (Pentium166MHz/32MB/2.1GB/6xCD/VGA_2M)	¥ 72,800
FUJITSU FMV-5133D5 (Pentium133MHz/16MB/1.6GB/4xCD/VGA_2M)	¥ 59,800
COMPAQ DESKPRO2620/2500CD (PentiumPRO200MHz/32MB/2.5GB/8xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2M)	¥ 69,800
COMPAQ DESKPRO5133/4M2000ML/CDS (Pentium133/16MB/2.1GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2M)	¥ 45,800
DELL OptiPlex GXi5200M (MMXPentium200MHz/32MB/3.2GB/8xCD/10BASE-T/音源)	¥ 74,800
DELL OptiPlex GXi5166L (Pentium166MHz/32MB/2GB/8xCD/VGA_2M/音源)	¥ 66,800
DEC CELEBRIS FR965JA-WD (Pentium133MHz/16MB/1.2GB/4xCD/SCSI/ﾐﾚﾆｱﾑ2M/音源)	¥ 49,800
DEC CELEBRIS FR955JA-WD (Pentium133MHz/16MB/1.2GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2M/音源)	¥ 42,800

NEC 98シリーズデスクトップ

PC-9821 V200/M7C2 (MMXPentium200MHz/32MB/3.2GB/20xCD/MGA2M/PCM)	¥158,000
PC-9821 Xv13/W16 (Pentium133MHz/16MB/1.6GB/6xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2M/PCM)	¥ 84,800
PC-9821 Xa13/K16 (Pentium133MHz/16MB/1.6GB/4xCD/FDDx1/PCMCIAx2/PCM)	¥ 72,800
PC-9821 Xa/C9W (Pentium90MHz/24MB/540MB/2xCD/FDDx2/MGA2M)	¥ 47,800
PC-9821 Xb10/J8 (Pentium90MHz/16MB/850MB/FDDx1)	¥ 45,800
PC-9821 Xp/U8W (486DX4-100MHz/5.6MB/270MB/FDDx1/PCM)	¥ 29,800
PC-9821 Xe/U7W (486SX-25MHz/5.6MB/210MB/FDDx1)	¥ 19,800
PC-9821 Ap3/U2 (486DX4-100MHz/3.6MB/FDDx2/86音源)	¥ 42,500
PC-9821 Ap2/U8W (486DX2-66MHz/5.6MB/340MB/FDDx1/86音源)	¥ 27,800
PC-9821 As/U2 (486DX-33/3.6MB/FDDx2/86音源)	¥ 19,800
PC-9801 BA3/U2 (486DX2-66/3.6MB/FDDx2)	¥ 19,800
PC-9801 FA/U2 (486SX-16/1.6MB/FDDx2/FM音源)	¥ 12,800
PC-9801 FA2 (486SX-16/1.6MB/FDDx2/FM音源)	¥ 12,800
PC-9801 DA/U2 (386DX-20/1.6MB/FDDx2/FM音源)	¥ 12,800
PC-9801 DA2 (386DX-20/1.6MB/FDDx2/FM音源)	¥ 12,800
PC-9801 RA21 (386DX-20/1.6MB/FDDx2)	¥ 12,800
PC-9801 DX/U2 (286-12/640KB/FDDx2/FM音源)	¥ 12,800
PC-9801 CS5 (386SX-16/1.6MB/40MB/FDDx2/一体型)	¥ 12,800

ディスプレイ

三菱 RD17V	(17"ﾏﾙﾁ 640x480-1280x1024 ﾀﾞｲﾔ)	¥39,800
三菱 RD17Y	(17"ﾏﾙﾁ 640x400-1280x1024)	¥29,800
NEC KM172	(17"ﾏﾙﾁ 640x400-1280x1024)	¥24,800
飯山 MF8617	(17"ﾏﾙﾁ 640x400-1024x768)	¥29,800
飯山 MF5117J	(17"ﾏﾙﾁ 640x400-1024x768)	¥22,800
COMPAQ 171FS	(17"ﾏﾙﾁ 640x480-1024x768)	¥24,800
三菱 RD-15D2	(15"ﾏﾙﾁ 640x400-1024x768)	¥19,800
富士通 DP844	(15"ﾏﾙﾁ 640x400-1024x768)	¥17,800
NEC DV15A1	(15"ﾏﾙﾁ 640x480-1024x768)	¥17,800
三菱 FA34WEX	(14"ﾏﾙﾁ 640x200-800x600)	¥ 9,800
NEC 9821Ceﾓﾆﾀ	(15" NEC98用 24K/31K)	¥ 7,800
NEC PC-KD1522	(15" NEC98用 24K/31K)	¥ 7,800
NEC PC-KD882	(15" NEC98用 24K)	¥ 5,800
NEC PC-KD854n	(14" NEC98用 24K)	¥ 4,800
NEC PC-KD853n	(14" NEC98用 24K)	¥ 4,200
各社 NEC98用ﾓﾆﾀ	(24KHz専用)	¥ 4,200

DOS/V, NEC98ノート

DELL Latitude CP166J	(MMX166/32MB/2.1GB/20xCD/音源/TFT液晶)	¥145.000
FUJITSU BIBLO NUV16D	(MMX166/32MB/2.1GB/20xCD/音源/TFT液晶)	¥158,000
PC-9821 Nb7/5	(Pentium75/7.6MB/540MB/TFT)	¥ 65,800
PC-9821 Np540W	(486DX4-75/5.6MB/540MB/TFT)	¥ 59,800
PC-9821 Lt350A	(486DX2-50/7.6MB/340MB/TFT)	¥ 55,800
PC-9821 Ne3/3	(486DX2-50/7.6MB/340MB/TFT)	¥ 49,800
PC-9821 Ne	(486SX-33/3.6MB/TFT)	¥ 39,800
PC-9801 NA120/C	(486SX-20/3.6MB/120MB/TFT)	¥ 34,800
PC-9801 NS/A	(486SX-33/1.6MB/ﾓﾉｸﾛ)	¥ 29,800
PC-9801 NS/T	(386SX-20/1.6MB/ﾓﾉｸﾛ)	¥ 16,800

その他周辺機器

72Pin FP_SIMM P付 8M ¥1,800 / 16M ¥3,500 / 32M	¥ 6,800
9801,9821専用,汎用 2M ¥3,500 / 4M ¥4,800 / 8M	¥ 8,500
PC-98ｼﾘｰｽﾞ 音源 PC-9801-26K ¥4,800 / PC-9801-86	¥12,800
DOS/V Windows用音源(SoundBlaster互換)	¥ 3,800~
IDEHDD 340M ¥7,800 / 540M ¥9,800 / 3G ¥19,800 / 4G	¥25,800
外付HDD 540MB ¥17,800 / 1GB ¥19,800 / 2GB	¥24,800
IDE_CD-ROM 6xCD ¥4,800 / 12xCD ¥7,800 / 20xCD	¥10,800
外付CD-ROM 2xCD ¥7,800 / 4xCD ¥9,800 / 8xCD	¥12,800
外付FDD 5ｲﾝﾁ, 3.5ｲﾝﾁ 2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ ¥11,500 / 1ﾄﾞﾗｲﾌﾞ	¥ 7,800
外付FAXﾓﾃﾞﾑ 14.4K ¥3,800 / 28.8K ¥6,800 / 33.6K	¥ 8,800

なつかしの名機種

SHARP X68000ｼﾘｰｽﾞ (ACE,SUPER,XVI等)	¥12,800~
SHARP X1ｼﾘｰｽﾞ (Twin,Turbo,TurboZ等)	¥ 9,800~
NEC PC-8001,8801ｼﾘｰｽﾞ (8001Mk2,8801SR,8801MA等)	¥ 5,800~
FUJITSU FM-Towns(CX20,UX20,HR20,Fresh等)	¥ 9,800~
各社 MSXｼﾘｰｽﾞ (MSX.MSX2,MSX2+,MSX TurboR等)	¥ 5,800~

その他 FM-7,MZｼﾘｰｽﾞ 等珍機種、レア物もたまにあります!

買取価格一覧表

NEC PC-9821シリーズ テスクトップ

PC-9821 V233/M7D3	¥100,000
PC-9821 V200/M7D3	¥ 95,000
PC-9821 V20/M7D3	¥ 75,000
PC-9821 V16/M7D3	¥ 60,000
PC-9821 V13/M7D2	¥ 50,000
PC-9821 V10/S7KD	¥ 35,000
PC-9821 Ct20/AB	¥ 60,000
PC-9821 Cu13/EB	¥ 35,000
PC-9821 Xv20/W30	¥ 68,000
PC-9821 Xv13/W16	¥ 42,000
PC-9821 Xa20/W30R	¥ 65,000
PC-9821 Xa16/W30	¥ 55,000
PC-9821 Xa13/K16	¥ 40,000

NEC PC-9821シリーズ ノート

PC-9821 Ls150/S14D2	¥104,000
PC-9821 Ls13/D10D2	¥ 67,000
PC-9821 Nr166/X30N	¥ 79,000
PC-9821 Nw150/S20D	¥118,000
PC-9821 Nr15/S14F	¥ 96,000
PC-9821 Na15/X14	¥102,000
PC-9821 Na12/S10F	¥ 69,000
PC-9821 Na7/HC7	¥ 48,000

NEC PC98-NXシリーズ テスクトップ

PC98-NX VS26D/M7DA1	¥112,000
PC98-NX VS23D/S5DA1	¥ 89,000
PC98-NX VS20C/S7DA1	¥ 83,000
PC98-NX VS16C/S5DA1	¥ 60,000

NEC PC98-NXシリーズ ノート

PC98-NX LW20/42D	¥131,000
PC98-NX LV16C/WSDAF1	¥112,000
PC98-NX LV13C/WDDAF1	¥ 67,000

富士通 FMV DESKPOWERシリーズ

TIII23 (FMVT3223)	¥108,000
TIII20 (FMVT3203)	¥ 80,000
SIV207 (FMVS42073)	¥ 76,000
SIV165 (FMVS41653)	¥ 64,000

富士通 FMV BIBLOシリーズ

NUIII16 (FMV NU3163)	¥120,000
NUIII13 (FMV NU3133)	¥100,000
NPIII16 (FMV NP3163)	¥120,000
NP13 (FMV NP133)	¥ 82,000

上記リストにない商品でも高額買い取りいたします。
価格は、毎日変動いたしますので、お電話、FAX、ホームページにてご確認下さい。

初心者の方でも安心です！

★お客様の用途に応じた商品をこちらでお探しいたします
★全商品1ヶ月保証いたします

➡ **安心のサポート！**

ホームページ情報

★オークションコーナー
★超特価コーナー
★本日の在庫コーナー
★その他多彩なコーナー有り

➡ ﾎｰﾑﾍﾟｰｼﾞならではの **リアルタイムな㊢情報**

あなたのパソコン高額にて買取ます！

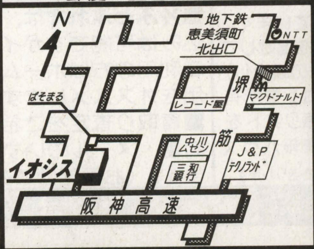
高額にて、買取いたします。特に新品は、業者価格にて高額買取いたします。
また会社、学校等の大量処分の場合は、こちらからお引取にあがります！

★お電話
★FAX
★ホームページ
にてご連絡下さい

➡ **らくらく査定！**

★最新リストはFAXにてお送りいたしますので「リスト希望」と明記の上送り先を書いて送信して下さい、またﾎｰﾑﾍﾟｰｼﾞでもご覧になれます。
★発送は、ヤマトの宅急便にて全国どこでも 送料 ¥1,500 代引手数料 ¥1,000

お振込先
銀行：三和銀行 恵美須支店 普通 3716132 イオシス
郵便：記号 14150 番号 80849701 イオシス



イオシス
IOSYS

〒556-0005
大阪市浪速区日本橋5-14-13

Brandish 4
眠れる神の塔
ブランディッシュシリーズの最新作が遂にWindows95/98対応で登場します。91年10月、キーボード入力が当たり前だった当時、フルマウスオペレーション·アクションRPGという斬新かつ画期的なシステムで登場以来、「2」「3」そして「VT」と、常に新しいシステムを取り入れ、進化を続けてきたブランディッシュシリーズですが、ユーザーのWindowsでブランディッシュをプレイしたいという圧倒的な希望を受け、遂に「ブランディッシュ4 眠れる神の塔」が完成しました。「ブランディッシュ4」はVTをベースにしていますが、単なる移植ではなく、敵役だった妖炎のメルメラーダを主役とした新シナリオ（さらに隠しシナリオも用意）での登場となります（初めてプレイされる方のために、前作の主人公であったディー、クレール、キエンの3人のストーリーも入っています）。オープニングの一新をはじめ、全200点を超えるビジュアルも全て描きおろし、アイテムもすべてビジュアル表示となりました。また独特の操作性もさらに改良、オートマップ機能の強化と立体化により、レスポンスの向上をはかっています。
「ブランッシュ4　眠れる神の塔」は、4人の中から主人公を選び、自分の目的を達成する（あるいは目的を探す）ために、「神の塔」と呼ばれる塔内部を探索しながら、頂上を目指すアクションRPGです。塔内部には多くの謎や、様々なトラップが仕掛けられていて、随所に設置されてあるメッセージプレートを探したり、また言霊使いにヒントを聞きながら謎を解き明かしていきます。トラップも、落とし穴のような単純なものから、思考を必要とするパズル性の高いもの、タイミングがシビアなアクション性の高いもの、またそれらが組み合わされたものや、何階層にもわたっているものなど、実に様々な種類のトラップが絶妙な位置に配置されています。また、塔内部には数多くのモンスターが徘徊し、リアルタイムで動いています。休息をとるにも、常に周囲のモンスターに注意しなければなりません。戦闘中も前後左右すべての方向に注意が必要ですが、敵との絶妙な間合いのとり方や、ジャンプや伏せなど多彩なアクションによって、緊張感のある戦闘が楽しめます。
ブランディッシュシリーズ最新作！
Windows95/98に初登場！
12月11日発売！
ブランディッシュ4の最新情報はホームページをご アクセス！
■http://www.falcom.co.jp/　■http://www.falcom.com/
ご予約は簡単便利なオンラインショッピングコーナーをご利用ください。
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13
☎042(527)6501 http://www.falcom.co.jp

SONY

Digital Dream Kids

MOがクオリティを語りはじめた。

よりハイレベルなデジタルワークを目指すあなたに。
信頼性を徹底的に追求した、高品位プロフェッショナル・ユース「ep」、デビュー。

◎優れた剛性でディスクを保護する〈高比重ホワイトカートリッジ〉
◎軽量・高強度でスムーズな開閉を実現する〈アルミ合金シャッター〉
◎シェルからシャッター、ラベルまで清潔さに配慮した〈抗菌加工仕様〉※
◎使いたい時にすぐ取り出せる、新開発の〈オーバルカットスリーブケース〉
◎ソニー独自の記録膜により、つねに安定した特性を発揮する〈ワイドマージン設計〉

EDM-230EP（アンフォーマット）　EDM-230EPM（Macintosh対応）　EDM-230EPD（DOS/V&PC-98対応）　各オープン価格　他に5枚パックもあります。

※●殺菌処理された部分の名称：シェル／試験機関名：（財）日本食品分析センター／試験方法：フィルム密着法●殺菌処理された部分の名称：シャッター／試験機関名：（社）京都微生物研究所／試験方法：フィルム密着法●殺菌処理された部分の名称：インデックスラベル／試験機関名：（財）日本食品分析センター／試験方法：フィルム密着法

Sony online　http://www.sony.co.jp/「Sony online」は、インターネット上のソニーのエレクトロニクスとエンターテインメントのホームページです。

●商品を安全にお使いいただくため、ご使用の前に必ず「取扱説明書」をよくお読みください。●お問い合せは、ソニーマーケティング株式会社メディア・バッテリーマーケティング本部データメディア営業部へ。〒108-0074東京都港区高輪4-10-18TEL（03）5792-3075
●Macintoshは米国アップルコンピュータ社、DOS/Vは米国IBM社、PC-98はNECの商標または登録商標です。
●「Digital Dream Kids（デジタル・ドリーム・キッズ）」は、ソニーの企業姿勢を表すスローガンです。

ほかにもソニーの充実MOラインアップ。

EDM-230C　EDM-540C2　EDM-640C2　DOM-640C

第十七巻第十二号通巻一九八号　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可　一九九八年十一月二十五日印刷　一九九八年十二月一日発行

電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一－十一－十五　電話〇三（三四四五）六一一一

定価550円　本体524円　雑誌18361-12　T1118361120554

'98

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

12

創刊200号記念キャンペーン

パソコンアップグレード講座

ハードディスクの増設

別冊付録

DOS/V製作

電波新聞社